MAGAZINE
KAPPA
10
APRILE 1993
LIRE 4.500
Oh mia Dea!
GUN SMITH CATS
Compiler
3x3 OCCHI
KC KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 10 - APRILE 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi (3x3 Occhi, Gun Smith Cats, Compiler)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Michele Romagnoli, Simona Stanzani

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/a - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Copyright:
3x3 Eyes - © 1988 Yuzo Takada
Aa! Megamisama - © 1989 Kosuke Fujishima
Gun Smith Cats - © 1987 Kenichi Sonoda
Compiler - © 1991 Kia Asamiya
© Kodansha Ltd. 1993 - Tutti i diritti sono riservati. Gli episodi sono riprodotti con permesso Kodansha Ltd.
© Kodansha Ltd. e le Edizioni Star Comics Srl per le parti in lingua italiana. La versione italiana è pubblicata dalle Edizioni Star Comics Srl dietro licenza della Kodansha Ltd.
Tutte le illustrazioni riprodotte nelle pagine redazionali sono © degli autori o comunque, salvo diversa indicazione, delle persone, agenzie o case editrici detenenti i diritti.
Tutte le immaginio sono riprodotte con il permesso dei relativi detentori di copyright.

APPUNTI

3x3 Occhi - Yakumo sventa definitivamente, con l'aiuto di Pai, la minaccia del demone simbiota mangiatriclopi, il quale aveva impossessato Natsuko. Dopo un cruento duello nel cortile della scuola, Yakumo capisce definitivamente di non poter vivere assieme agli uomini, e acconsente una volta per tutte a difendere Pai e il Terzo Occhio finché non avrà recuperato la propria umanità... E le tracce della Statua dell'Umanità riportano in Cina...

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si frappone fra Belldandy e Keiichi per non perdere il titolo di 'Miss Università', non vedono di buon occhio la nuova arrivata. A portare nuovo scompiglio giunge anche Megumi, sorella di Keiichi, proprio mentre lo studente e la dea iniziano a innamorarsi... E il potere della forza costrittiva inizia a causare danni!!

Compiler- Rincasando, i fratelli Nachi e Toshi Igarashi vedono precipitare qualcosa dal cielo; recatisi sul luogo scoprono con stupore che nel cratere fumigante ci sono... due donne nude! I fratelli le portano a casa loro, assieme alla strana valigetta trovata sul posto, e scoprono il giorno dopo che le due bellezze aliene non conoscono la lingua terrestre e che vogliono la loro valigetta piena di dischetti... a spese della casa!!

Gun Smith Cats - Rally è la proprietaria dell'armeria chiamata Gun Smith Cats, ed è un'armaiola di tutto rispetto; la sua neo-socia è una vivace ragazzina che adora giocare con bombe ed esplosivi, e il suo nome è Minnie May. Assieme mettono a ferro e fuoco Chicago a causa della loro seconda e più proficua attività, le cacciatrici di taglie! Ma la cosa che le rende davvero uniche è che nelle loro missioni, oltre a polvere da sparo e dinamite, aggiungono... il peperoncino piccante!

Oh, un'idea - Urd - Cosa sono queste pagine a vignette? Che roba sarebbe? *Il vantaggio di essere piccoli?!? Biografia parallela di Oh mia Dea?!?* Saremo diventati pazzi? Voi che ne dite? In questo numero e nel prossimo, noi ve le proponiamo così come sono uscite dalla mente ormai fuori controllo di un Kosuke Fujishima che lavora di giorno, di notte, mentre mangia, mentre (!!!) dorme... Questo è il risultato dello stare continuamente seduti in casa a disegnare fumetti con scadenze bestiali e caporedattori che origliano alla porta per cercare di capire se ci si sta dando da fare. E poi dite che vorreste fare i disegnatori di fumetti? No, no, credete... Meglio arare campi e scaricare casse al porto: si fa più moto e la mente resta sgombra da ogni... da ogni... uhmmm... mah!

Prossimamente - Sono molte le novità che ci aspettano in questo periodo, ne ricordiamo almeno un paio: occhio alle edicole per il primo sfavillante numero di **Neverland - Video Girl Ai**, mentre è gradita la vostra massiccia partecipazione alla prima **Convention di Animazione Giapponese** che si terrà sabato 17 aprile a Bologna (maggiori informazioni in terza di copertina). A presto!

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero dieci
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero dieci
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Decision Making
da Compiler vol. 1 - 1991
Facciamo fiorire il mondo-Oh, un'idea-Urd
"Kono Yo ni Hana o Sakasoze!"-"Aa! Mangaka san!"-"Urd no Chicchaitte Koto wa"
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
Bonnie and Clyde
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991
La resurrezione del demone alato
"Shoma Saisei"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989
COVER: Aa! Megamisama © Fujishima/Kodansha

KAPPERI A MERENDA

Pesce d'aprile!! Non eravate stufi di sentire sempre le solite chiacchiere di quei quattro Kappagaùrri?!? Be', allora per 'sto mese siete salvi, perché li ho presi alle spalle mentre impaginavano **Kappa** numero 10, li ho legati, e li ho sbattuti nello sgabuzzino del terrore della sede bolognese della Star Comics. Se sopravvivono all'indescrivibile fetore del mefitico nonché angusto cubicolo fino alla metà di aprile, vedrò di liberarli giusto in tempo per la manifestazione di Bologna. Come? Quale manifestazione? Ma se ne abbiamo parlato anche su **Starlight** numero 7!! Gaùrri che non siete altro! E se questa copia di **Kappa** vi fosse arrivata in mano troppo tardi? Speriamo di no! Benebenebene, ci si sta proprio larghi, qui da soli. Vi dirò... scrivere un editoriale è abbastanza difficile: io non saprei da dove iniziare. Vabbe', facciamo che inizio da qui ☞! Karissimi gaùrri di ogni regione e ragione fiscale, vi siete divertiti al Kap Kreus Party di Imola il 27 febbraio? In questo numero c'è un piccolo resoconto stilato dai quattro sconvolti della redazione che ragguaglierà i non convenuti (perché? Perché?? Perché non siete venuti anche voi, eh? Perché?!?) sulle prodezze, i frizzi e i lazzi di quella serata, densa di cartone animatismo, di mostre di originali, di mostri ancor più originali, di pupazzame mutoide gommapiumato, di cocktail e panini da suicidio gastroenterico, e da (scusate se è poco) dirtypairame in carne e ossa! Comunque si rilassino i non partecipanti: la festa faceva parte di un *Kappatour* che coinvolge diverse cittadine italiane, per cui fra un po' è probabile che arriverà anche da voi... Buttate la pasta!! Come *dove*? Ma fatemi il piacere! Se invece vi accontentate di conoscere i soliti quattro sconvolti della redazione, maggio è il mese che fa per voi data la quantità di appuntamenti mostriferi: il 14, 15 e 16, Perugia spalanca le sue porte a Umbria Fumetto, maxi manifestazione con ospiti, mostre e animazioni comprese nel prezzo! Se l'Umbria non vi aggrada, invece, vedete di non mancare all'appuntamento con Teramo fissato per il 28, 29 e 30! Le novità presenti nel nostro colorato stand saranno a dir poco 'stupefacenti' e... non dimenticate che vantiamo le più affascinanti standiste di questo nostro pazzo mondo editorial-fumettistico!!
Lo spazio è tiranno, e non vedo l'ora di passare alle vostre folli missive... sì, perché questo mese l'angolo della posta è totalmente in mano mia!!

Il Kappa

«Che fortuna possedere una grande intelligenza: non ti mancano mai le sciocchezze da dire.»
A. P. Cecov

Parlare dei drammi che coinvolgono l'Italia sembra una delle mode del momento, almeno a giudicare dalle vendite dei quotidiani e dei settimanali di satira politica, o da certi editoriali altisonanti. Tutto va a rotoli.
Tangentopoli continua a mietere vittime sempre più illustri, ma intanto c'è chi se ne frega e continua incurante a condurre i propri loschi affari. La pirateria è una delle tristi realtà del nostro bel paese. Ne conoscevamo l'esistenza nel mondo della musica, nel mercato dell'home video, e ora anche un altro media risponde all'imbarazzante appello: il fumetto. In un momento di grande crisi economica, evidenziata nel settore dell'editoria da improvvisi rimpasti e tagli redazionali, ritardi e clamorose ritrattazioni, dover combattere una guerra impari con editori truffaldini di quart'ordine non è certo gratificante.
Sarebbe facile non pagare i diritti pubblicazione come fanno alcuni, specialmente ora che il dollaro e lo yen sono saliti alle stelle e le spese di produzione si fanno sempre più gravose; e perché stipendiare collaboratori professionisti quando è possibile raffazzonare una manciata di testate mensili sfruttando il lavoro degli altri? Noi non ci sporchiamo le mani, e facciamo salti mortali per non aumentare il prezzo di copertina.
Il Giappone è la moda del momento, la sua produzione a fumetti è a dir poco sterminata, reperire il materiale originale non è più un problema, e così veniamo bombardati da ogni possibile serie a fumetti, cartoline, adesivi, diari, raccolte di immagini assemblate senza troppa convinzione e senza alcuna cognizione di causa. Naturalmente, piratando il materiale ancora disponibile.
Ero a Prato quando ho visto gli ultimi regali della concorrenza scorretta, titoli che tanto abbiamo cercato di acquistare combattendo invano contro le ostinazioni di autori e case editrici giapponesi. Erano lì, allineati nello stand di una ditta che, seppur semplice rivenditrice, non ne usciva certo nel migliore dei modi, e troneggiavano sotto un grande cartello che evidenziava il fatto che fossero in italiano. Ne ho comprato uno per avere il privilegio di spedirlo alla casa editrice giapponese, ma prima di farlo ho voluto naturalmente provare a leggerlo. In realtà sono riuscito a malapena a sfogliarlo (imbrattandomi le dita di inchiostro) perché la traduzione è talmente scadente da rendere assolutamente incomprensibile il racconto, e l'impressione che ho avuto è stata di grande imbarazzo. La carta e la stampa sono tra le peggiori sul mercato e la scelta di ribaltare le tavole senza però adattarne i rumori scredita senza pietà i celebri fumetti presentati. Neanche il prezzo è onesto.
Nonostante si celi dietro la debole copertura di Editoriale Trastevere, non occorre molta fantasia per smascherare il vero editore di questa immensa truffa, un uomo più volte querelato e attaccato per concorrenza sleale.
Mi ero riproposto di non parlare di questi albi pirata, e se lo faccio è solo per chiedere la vostra complicità, perché possiate unirvi a noi nel denunciare gli abusi della legge internazionale che regola i diritti sul copyright. Comprarli significa uccidere le riviste già esistenti, quelle realizzate con il permesso degli autori da persone che le amano. Non lasciate che avidi speculatori si prendano gioco di voi. Pretendete la qualità, ma soprattutto l'onestà e la trasparenza. La pirateria uccide il mercato, vanifica gli sforzi di questi ultimi tre anni di riportare il fumetto giapponese in Italia, se mi permettete, nella forma più corretta e professionale possibile. La concorrenza stimola a migliorare se stessi, ma solo quando è onesta.
Un discorso analogo potrebbe essere fatto anche per le videocassette dedicate agli *anime*, che in questi ultimi mesi stanno finalmente approdando nelle molte rivendite italiane. Ci siamo sempre lamentati che i cartoon giapponesi non trovavano spazio nel nostro paese, e ora che ci possiamo gustare in italiano alcuni gioiellini inediti a un prezzo comunque popolare (e molti altri titoli potrebbero aggiungersi prestissimo), c'è chi si accontenta delle duplicazioni pirata. Basterebbe pensare alle ovvie conseguenze che un simile gesto potrebbe causare per rinunciare a ogni cattivo proposito.
Se siete appassionati di *manga & anime* non rendetevi complici di chi sfrutta il momento, di chi vi vuol vendere reperti storici a cifre astronomiche, di chi vi prende in giro chiedendovi di comprare il frutto di una coscienza sporca. Anch'io amo le belle immagini a colori (non quanto il buon fumetto, comunque) e non ho alcun problema a soddisfare la mia sete entrando in una qualsiasi libreria specializzata (ne esistono talmente tante, ormai) e acquistando a parità di prezzo "New Type", "Animage", "Animedia" o le molte altre riviste giapponesi originali a disposizione. Almeno in quelle, anche la pubblicità è capace di affascinare il lettore.

Massimiliano De Giovanni

P.S. Non ho fatto intenzionalmente i nomi delle testate in questione (che in realtà sono ben più di quanto si pensi) perché non voglio unire al danno la beffa, né scendere in sciocche polemiche. Non c'è nulla da discutere: è inammissibile che a certa gente sia data la possibilità di continuare a fare i propri comodi alle spalle degli altri, e basta. Sono patetico? Forse, ma ci tengo... e non certo come addetto ai lavori.

MENU.2
デシジョン・メイキング
[DECISION MAKING]

CHE SIA STATO IL GAS? MENO MALE CHE LE ALTRE ABITAZIONI NON SONO STATE COINVOLTE... È VERAMENTE PERICOLOSO...!
MA COSA SARÀ SUCCESSO ALLA CASA DEGLI IGARASHI?!
E ADESSO COSA FARANNO GLI IGARASHI?
HO SENTITO CHE I GENITORI SONO SEPARATI, E CHE IL PADRE ATTUALMENTE SI TROVA ALL'ESTERO PER LAVORO!
POVERINI...
I DUE FRATELLI VIVONO DA SOLI..
SEMBRA CHE L'EDIFICIO SIA ESPLOSO IMPROVVISAMENTE!
DIO MIO!

MA COSA SARA` SUCCESSO ALLA CASA DEGLI IGARASHI?
DIO MIO!
SEMBRA CHE L'EDIFICIO SIA ESPLOSO IMPROVVISAMENTE!

CHE SIA STATO IL GAS? MENO MALE CHE LE ALTRE ABITAZIONI NON SONO STATE COINVOLTE... E' VERAMENTE PERICOLOSO...!
E ADESSO COSA FARANNO GLI IGARASHI ?
HO SENTITO CHE I GENITORI SONO SEPARATI, E CHE IL PADRE ATTUALMENTE SI TROVA ALL'ESTERO PER LAVORO!
POVERINI...
I DUE FRATELLI VIVONO DA SOLI..

NACHI!!
MMH ...SEI TU, TOSHI...?
PERCHE' NON GLI HAI CONSEGNATO SUBITO QUELLA VALIGETTA!?
GUARDA! ORA LA NOSTRA CASA E' COMPLETAMENTE DISTRUTTA!!
COSA DIREMO A PAPA' QUANDO TORNA?
MMH...
ASCOLTAMI, TOSHI! NON TROVI CHE TUTTO SOMMATO SIA UNA SITUAZIONE DIVERTENTE?
COSA?
NON SO PERCHE', MA IN TUTTO QUESTO C'E' QUALCOSA DI ECCITANTE!
COMUNQUE SIA, OGGI MI ASSENTERO' DAL LAVORO E ANDRO' A CERCARE UN APPARTAMENTO PROVVISORIO ...O QUALCOSA DEL GENERE!
A...ALLORA ...SE NON RIUSCIAMO A TROVARE UN APPARTAMENTO, COSA FACCIAMO?
FORSE PER TE NON C'E' PROBLEMA, MA IO DEVO ANDARE A SCUOLA...!
E' GIA' MEZZOGIORNO ...NON E' TROPPO TARDI ORMAI!?

POTREMMO DORMIRE **ALL'APERTO!** FAREMO DEL CAMPEGGIO!!

SARÀ DIVERTENTE, VEDRAI!!

HAI VERAMENTE UN **GRAN BEL CARATTERE!**

DICO SUL SERIO, NACHI...

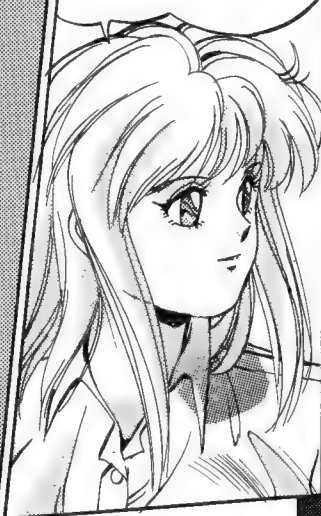
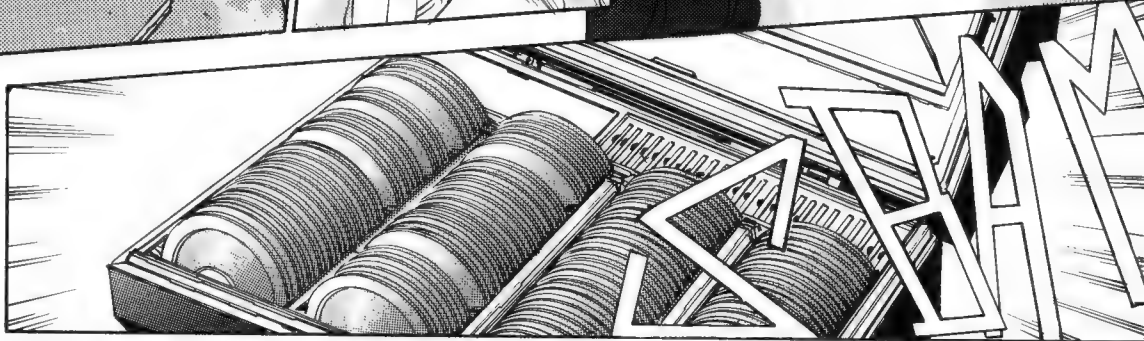
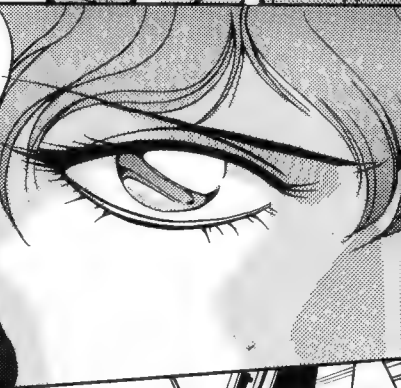
GIÀ! SONO **L'ESATTA COPIA** DI PAPÀ, NON TROVI? AH AH AH AH!

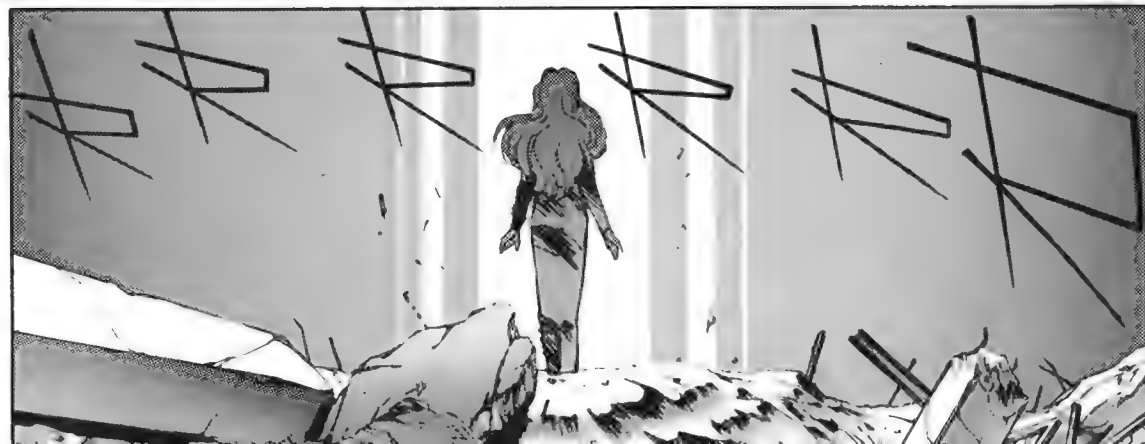
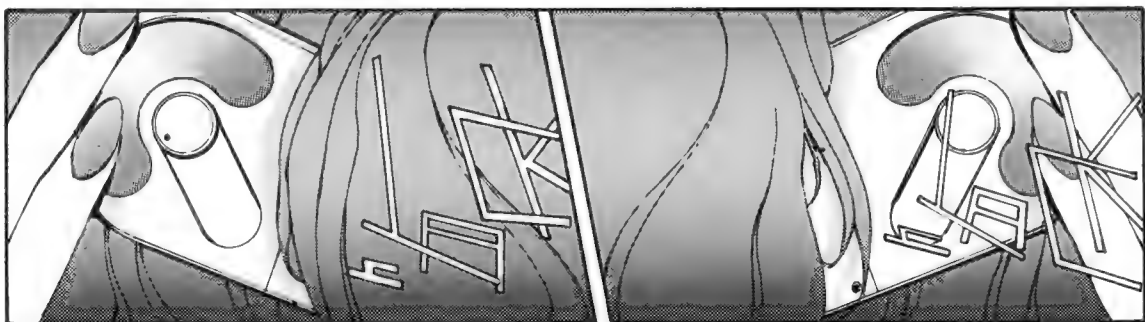
...

COMUNQUE SIA, IO VADO A SCUOLA!

SE FOSSE PER ME, SAREI RIMASTA TRANQUILLAMENTE COME ERO PRIMA!
EHI, TOSHI... GLI ABITI CHE INDOSSA LA DONNA CHE SI CHIAMA **COMPILER**... PER CASO SONO...
ESATTO!
SONO RIUSCITO A TROVARE SOLTANTO QUESTO COMPLETINO, TRA I RESTI DELL'ARMADIO...
A ME NON PIACE ANDARE IN GIRO NUDA!
NON C'ERA ALTRO RIMEDIO... I MIEI VESTITI SONO TROPPO PICCOLI PER LEI, MENTRE I TUOI SONO TROPPO GRANDI!
A TE STA BENE COSÌ, TOSHI...?
E QUESTA COS'È?!

SEMBRA...
SEMBRA UN'IMMAGINE DEL LORO PASSATO!
MMH...
A...A PROPOSITO, NACHI! E I SOLDI? DICEVI DI VOLER TROVARE UN APPARTAMENTO, MA SEI SICURO DI AVERE LA CARTA DI CREDITO O ALTRO DENARO CON TE?
EH!?
NON SARANNO MICA LA' SOTTO...!?
FSSSH
...
IL RISO COTTO NELLA GAVETTA DI LEGNO E' BUONISSIMO! L'HAI MAI MANGIATO, TOSHI?
AH AH AH
ADESSO BASTA...

STATE CERCANDO QUALCOSA?
UHM...
BASTEREBBE SOLTANTO TROVARE QUELLA CARTA FRA LE MACERIE, GIUSTO?
GIÀ... HAI DETTO NIENTE ...LA FAI FACILE, TU!
PUOI RIUSCIRE A TROVARLA?
CERTO CHE POSSO!
OCCORRE UNO **SCANNER**...
CHAK
...E UN **AMPLIFICATORE**!
QUEI DISCHETTI...!
GIÀ...
NOI LI CHIAMIAMO **COMB**... FINCHÉ AVREMO QUEI DISCHETTI, NULLA È IMPOSSIBILE PER NOI!

...NULLA È IMPOSSIBILE?
FUSH

CONNÉSSIONE!!

SEMBRA ...CHE ANCHE LA SUA CORPORATURA SIA MUTATA...
I SUOI CAPELLI ...SONO DIVENTATI BIANCHI...
ZRRRSH
DECISION MAKING!!

FSHZZR
TRO-
VATA...
FSZZSH
E' QUA
SOTTO!
?

!

EH!?

HO TROVATO LA CARTA!
BASSHH
SEI VERAMENTE FORMIDABILE!
OOH!
CRASH
NO!
PFH

SEI PROPRIO SCEMO, NACHI!!

TI AVEVO DETTO DI NON LASCIARE A PAPÀ IL **LIBRETTO BANCARIO** E IL **TIMBRO DI RICONOSCIMENTO!**

IO VADO A SCUOLA!! PER QUANTO MI RIGUARDA PUOI FARE QUELLO CHE TI **PARE!!**

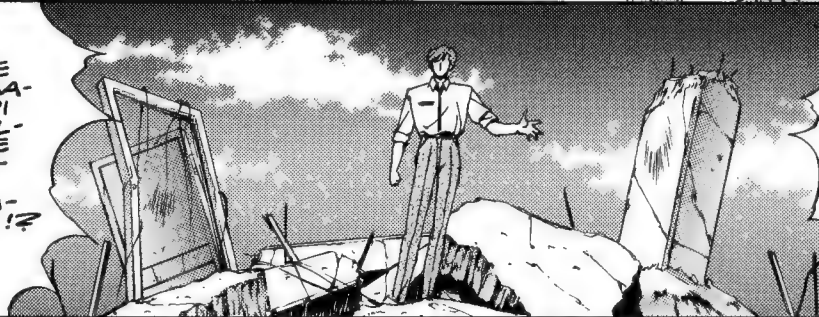
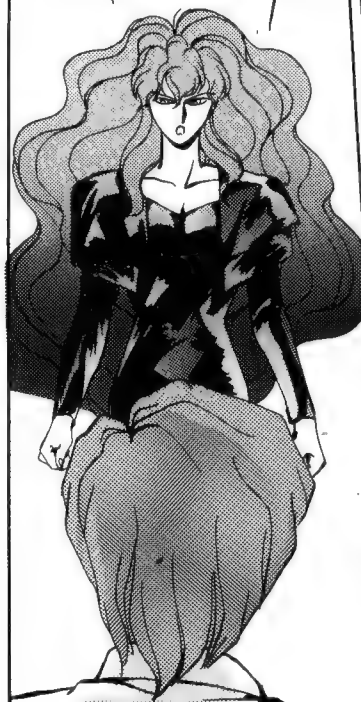
TUMP

È INUTILE CHE TU VADA A SCUOLA! SARÀ GIÀ FINITA, ORMAI!

EHI, TOSHI!

CHISSÀ PERCHÉ NON RIESCE A ESSERE UN POCHINO PIÙ OTTIMISTA?

CHISSÀ PERCHÉ NON RIESCE MAI A ESSERE UN PO' PIÙ SERIO?

COME PENSATE DI RISOLVERE QUESTA SITUAZIONE!?
NULLA È IMPOSSIBILE, EH!? MA NON FATEMI RIDERE! NON SIETE ALTRO CHE DUE **SCIOCCHE RAGAZZINE!!**
COME, PREGO? **RIPETI** QUEL CHE HAI DETTO!!
ZAP
EHI!! SE HAI QUALCOSA DA RIDIRE, FAI TORNARE QUESTA CASA COME PRIMA!
AVANTI! PERCHÉ NON LO FAI!?
GRRR
MALEDETTO!!
EH EH EH! STA CADENDO NELLA MIA TRAPPOLA!
TU-TUM TU-TUM

A...ASPETTA COMPILER! QUELLO...
PHOTON PHOTON
VENITE A ME!
COSA FARÀ ORA?

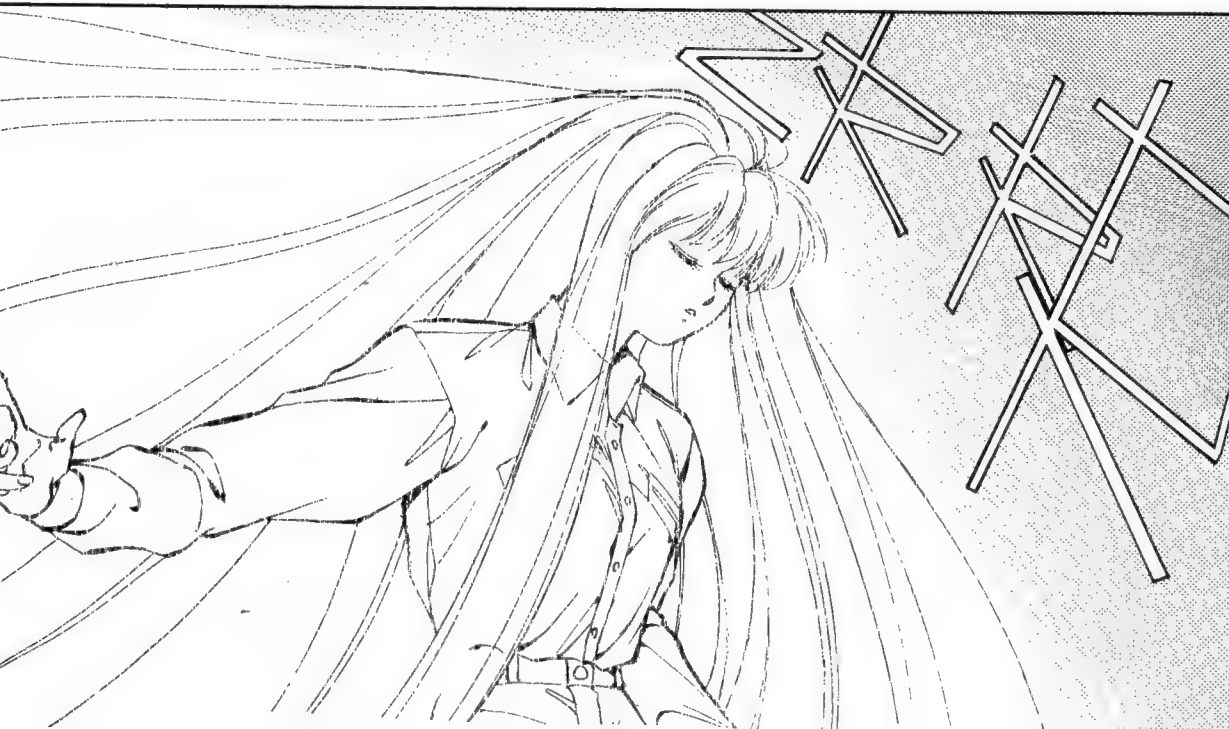
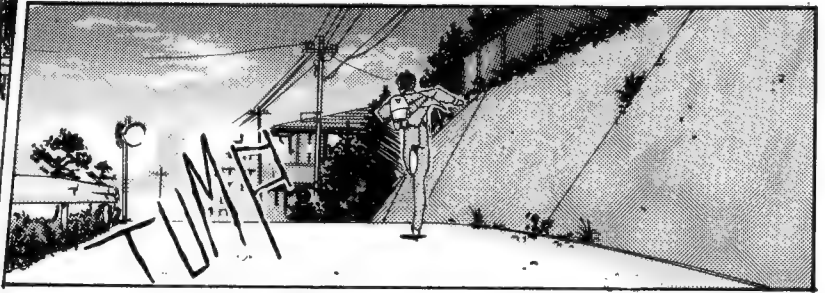
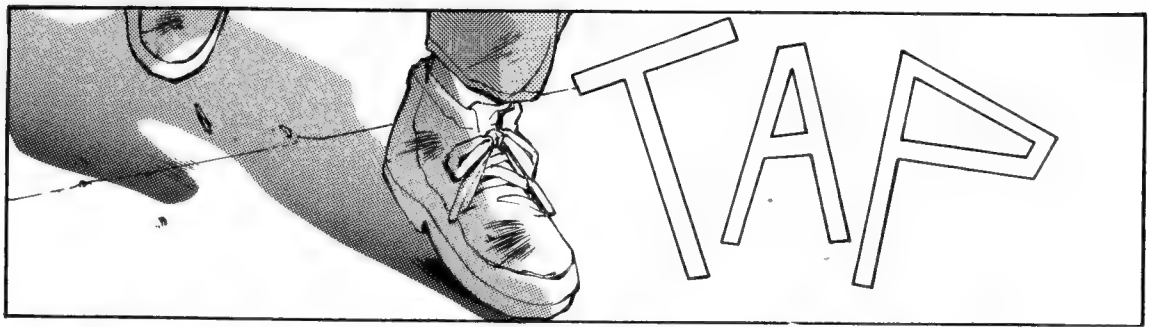
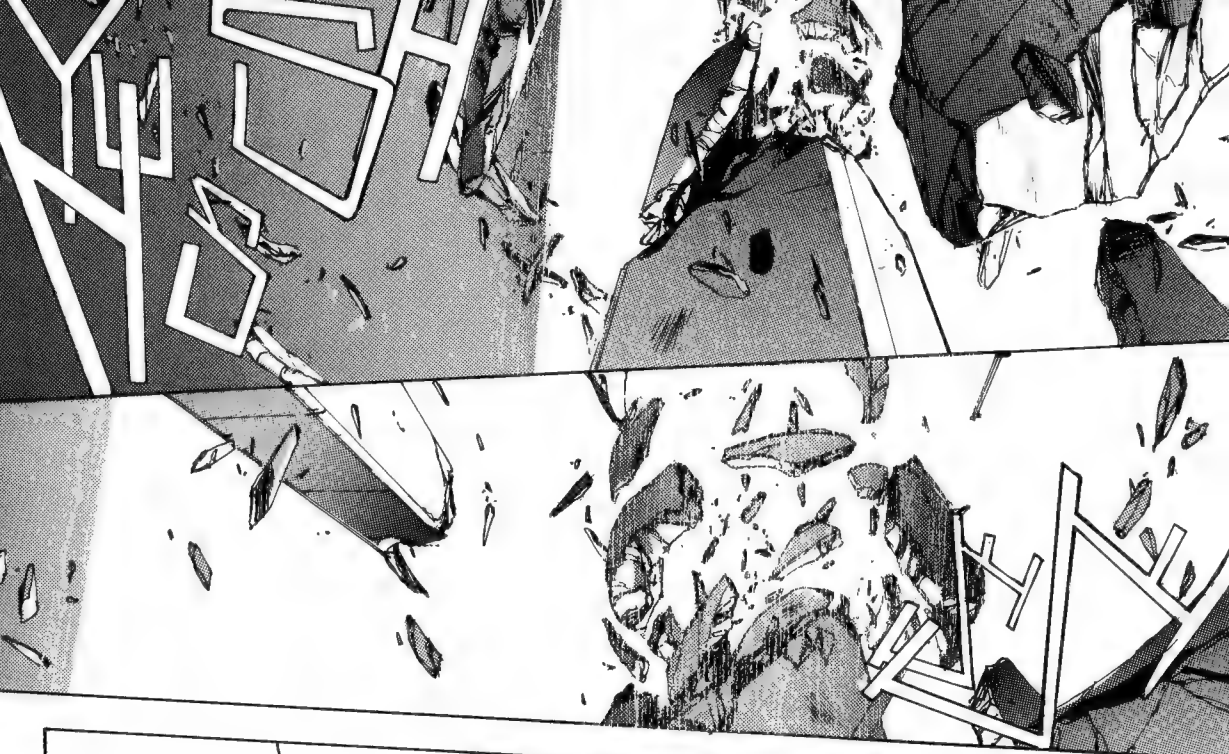
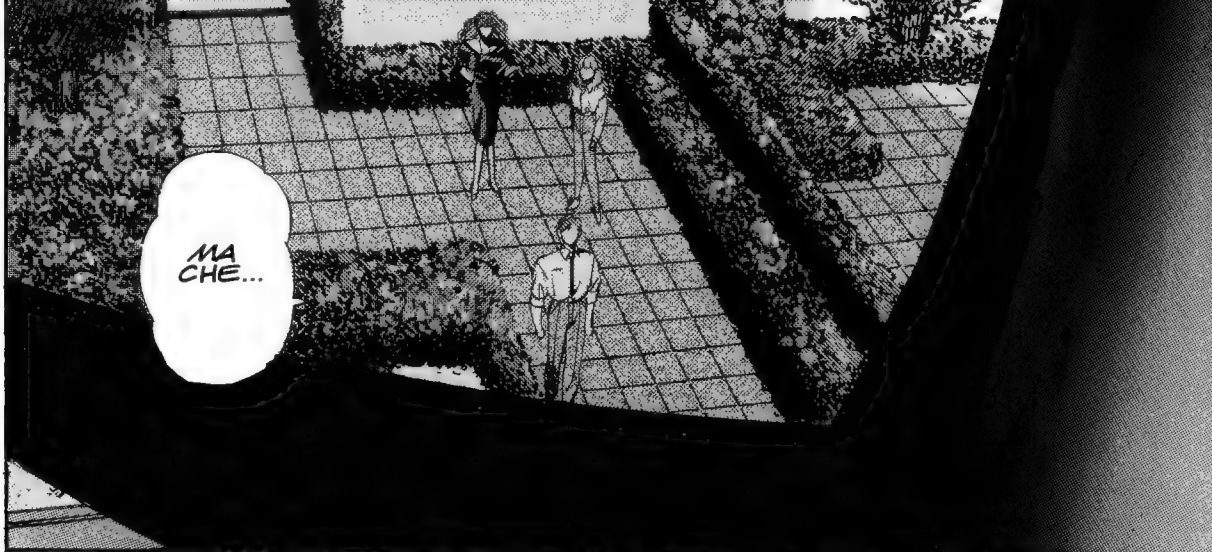
ASPETTA COMPILER!!
NON MI DISTURBARE, ASSEMBLER!!
LO FARÒ IO!!
COSA CREDEVI DI FARE, CHIAMANDO FOTONI E FONONI CON IL BASIC!?
MI SEMBRA OVVIO...
VOLEVO RADERE AL SUOLO TUTTO!
ARCHITETTURA!
COMUNQUE SIA, ORA CI PENSO IO!
CHAK
DECISION MAKING!

TAP

RIPENSANDOCI BENE...

...È MEGLIO TORNARE A CASA!!

CHISSÀ COSA PUÒ COMBINARE MIO FRATELLO ...È UN TIPO **IMPREVEDIBILE!**

TUMP

I...I CAPELLI... SONO DI-VENTATI...
UMFH!
CRASH
CRASH

SI STA RI-COMPONENDO! È STUPENDO!
PER IL MOMENTO È ANDATA BENE!
COSA...!?
HA
PLICK

MA CHE...

CHE ROBA E' QUESTA? CHE DIAVOLO HAI FATTO!?

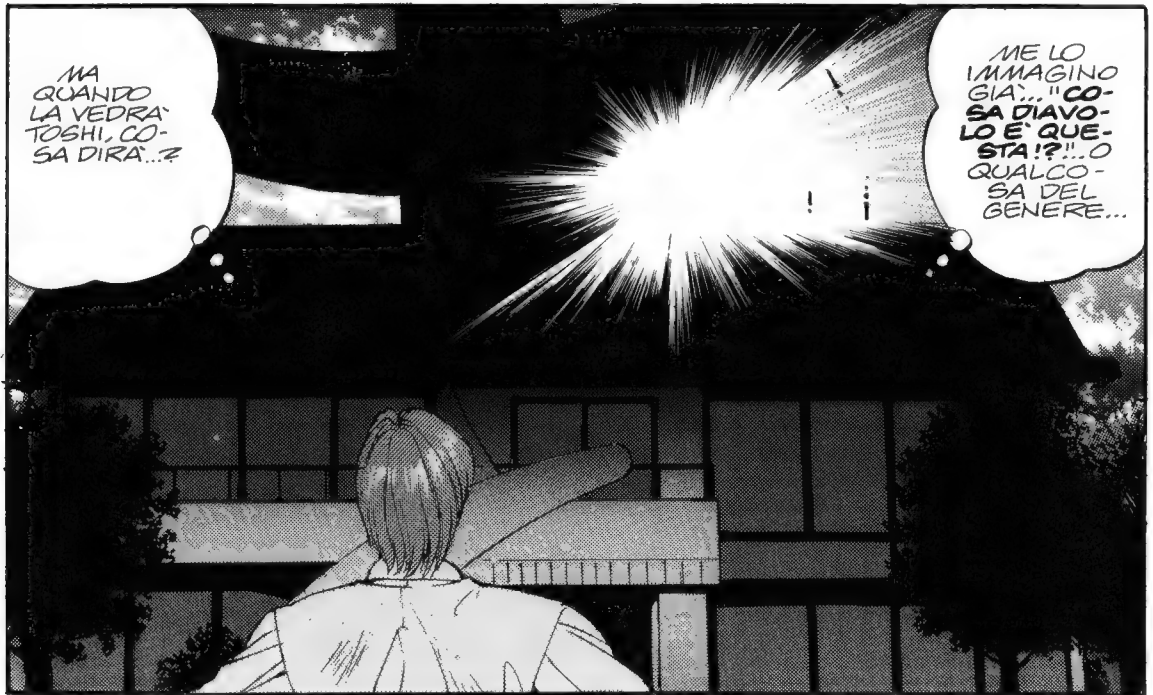
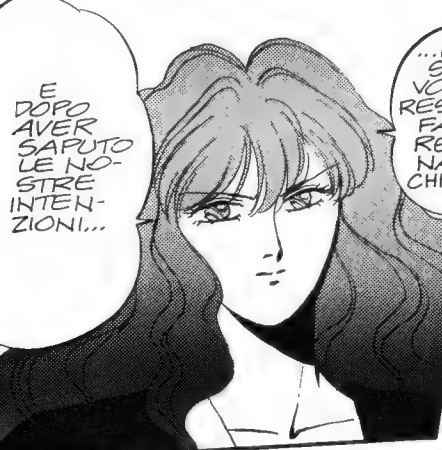
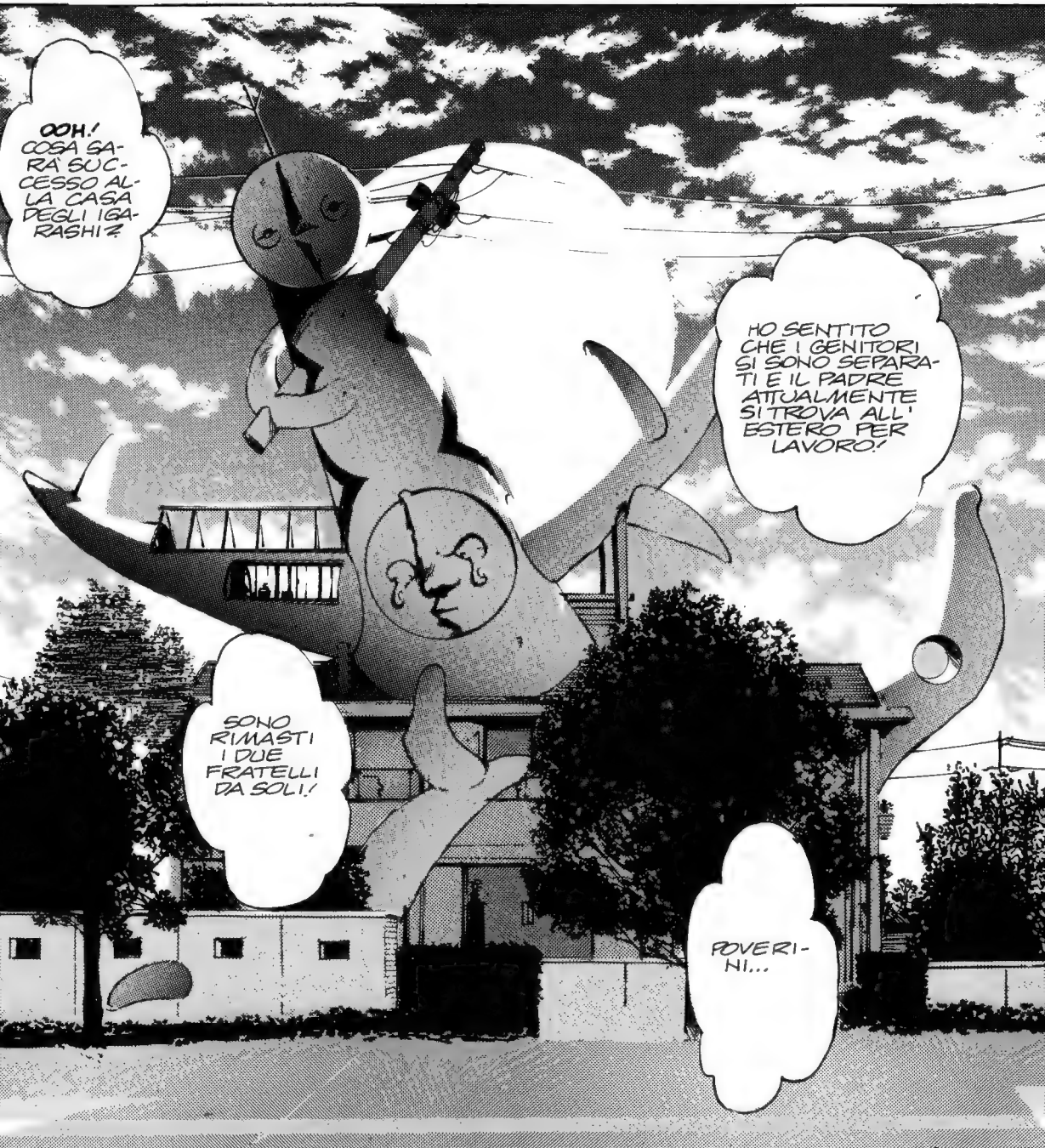
?

HUH HUH HUH

COSA VUOI ORA!? HO RIPARATO LA TUA CASA COME DESIDERAVI!!

SI' MA COSI'... COSI'...

MAH... ANDRÀ BENE ANCHE COSÌ! SARÀ **DIVERTENTE!**

MA QUANDO LA VEDRÀ TOSHI, COSA DIRÀ...?
ME LO IMMAGINO GIÀ... "**COSA DIAVOLO È QUESTA!?**"... O QUALCOSA DEL GENERE...
ORA HAI CAPITO DI **COSA** SIAMO CAPACI?
INSOMMA...
MA CHE COSA AVETE INTENZIONE DI FARE CON QUESTI POTERI?
UH UH...

E DOPO AVER SAPUTO LE NOSTRE INTENZIONI...
...COSA VORRESTI FARE, NACHI?
SE AVETE IN MENTE QUALCOSA DI INTERESSANTE...
...SONO DISPOSTO A **COLLABORARE** CON VOI!
AVANTI, PARLATE!
QUAL È IL VOSTRO OBIETTIVO?
H EH! A I- TRU- IO- E...
...E LA CREAZIONE!!
CO...?!?
AARGH! COSA DIAVOLO È QUESTA, NACHI!?
UGH!

OOH! COSA SARÀ SUCCESSO ALLA CASA DEGLI IGARASHI?

HO SENTITO CHE I GENITORI SI SONO SEPARATI E IL PADRE ATTUALMENTE SI TROVA ALL'ESTERO PER LAVORO!

SONO RIMASTI I DUE FRATELLI DA SOLI!

POVERINI...

MENU 2 - DECISION MAKING - FINE

OH MIA DEA! DI KOSUKE FUJISHIMA
CAP. 11
FACCIAMO FIORIRE IL MONDO!
インテリア
ねこぎん
清水オート
HONDO
SUZOKI
YAMADA

BUON APPETITO!
NEKO

SÌ... BUON APPE-TITO...
ULTIMA-MENTE SEI DA NOI TUTTI I GIORNI, MI PARE...
OH, NON C'È PRO-BLEMA...

EHI, IO PAGO LA MIA PARTE DI SPESE, E POI...
ADORO LA CUCI-NA DI BELLDAN-DY!

OH, QUESTO MI FA VE-RAMENTE FELICE...

* VEDI KAPPA 6_ KB.

OH, DIO... SOLO A RICORDARLO MI SENTO MALE!
POTEVO ALMENO DARLE UN BACIO...
PRENDO ANCHE QUESTO... POSSO?

ARGH!
COME!? VOLEVI UNO SPINACIO?

VERAMENTE...
CIOE'...
IO...
...QUESTA INSALATA DI SPINACI...

OH!?

OH!?
OH!?

MA COSA... ?!?

TI HO CHIESTO MILLE VOLTE SE POTEVO MANGIARE ANCHE I TUOI...

SU... TI PREPARERÒ QUALCOS'ALTRO...

UUUH!

DIMMI UN PO', KEIICHI!

MMH... CERTO CHE L'HO FATTO!
HMM...
E QUANDO L'HAI FATTO?
OH...CHE RAZZA DI DOMANDE...
CHE... CHE T'IMPORTA, SI PUÒ SAPERE?
UHM...
PROPRIO NON LE SA DIRE, LE BUGIE! COMUNQUE SIA, È PUR SEMPRE UN PREGIO!
ALLORA... IO VADO!

AH, GIÀ... VISTO CHE DOMANI FARÀ BEL TEMPO...
...SAREBBE BELLO ANDARE AL PARCO SULLA RIVA DEL MARE, O DA QUALCHE ALTRA PARTE. DICO BENE?
VAL-REVOLUTION

OH, VAI GIÀ VIA?
TI RINGRAZIO PER LA CENA!

UN PARCO VICINO AL MARE...

IN CHE SENSO?

FORSE DOMANI KEIICHI TI CHIEDERÀ DI ANDARE DA QUALCHE PARTE...

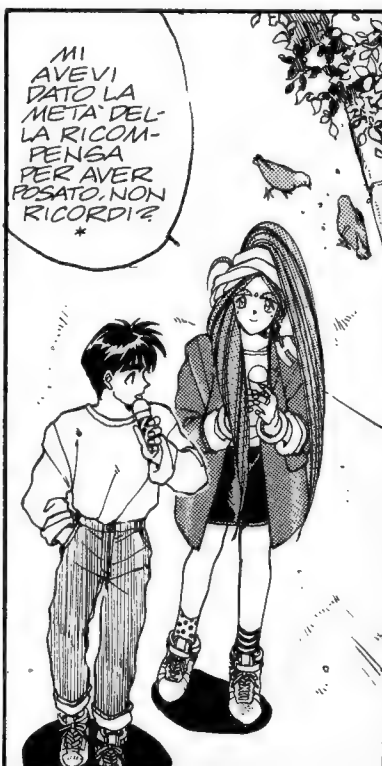
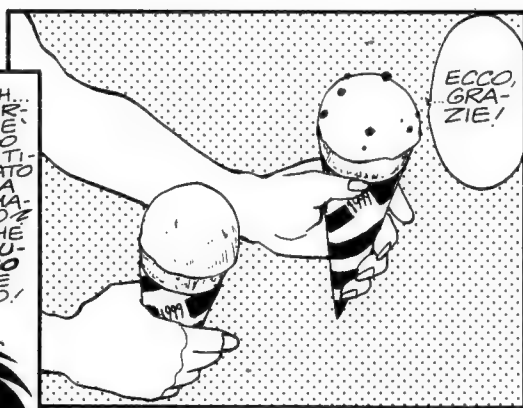
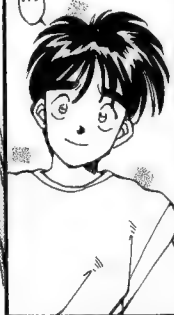
...PER CUI SARÀ MEGLIO CHE PREPARI UN BEL PRANZO AL SACCO!

VA BENE!

NOTTE...

SIAMO ARRIVATI!
PARCO OCEANICO DI NEKOMI
PARCHEGGIO MOTOCICLETTE
AAH!
RIESCO A SENTIRE L'ODORE DEL MARE!
SE SAPEVO CHE LE SAREBBE PIACIUTO TANTO, CE L'AVREI PORTATA PRIMA!

DUNQUE...
...MA CON ESTREMA PRUDENZA...
OH, C'È UNO YACHT!
WISH
COMPORTARSI CON NATURALEZZA DALL'INIZIO ALLA FINE...
COME CONQUISTARE UNA DONNA ...AVVERTENZE! ESSERE IMPAZIENTI È UN ERRORE. PER PRIMA COSA SI DEVE CERCARE IL CONTATTO FISICO CON LE MANI O LE SPALLE.
...SE NON DOVESSE RIUSCIRE, L'OCCASIONE SAREBBE DEFINITIVAMENTE SPRECATA.
KEIICHI SAN!
WISH
GASP!

* VEDI KAPPA NR 9_ KB

PRIMA DI TUTTO, COMPRARE DEI GELATI!
MA NONOSTANTE CIÒ, ME NE SONO RIMASTI ANCORA MOLTI...
...
PER CONTRACCAMBIARE, POSSO OFFRIRTI UN GIRO SUI PATTINI?
MOLTO BENE! RIESCO A COMPORTARMI CON NATURALEZZA!
CONTINUANDO COSÌ, SARÀ UNA BAZZECOLA FARE IL PROSSIMO PASSO!!
PRR PRR
...ECCO COME NON DETTO...
EHI, TU! GIÙ LE MANI DALLA MIA RAGAZZA! ...PROPRIO DAVANTI AI MIEI OCCHI!
MALEDIZIONE... EPPURE SO SCIARE BENISSIMO!!
PUÒ FARSI MALE...
???
PRR PRR

ACCIDENTI! NON E` VERO CHE A SAPER SCIARE, SI RIESCA ANCHE A PATTINARE!
PANT
PANT
KEIICHI SAN!

CHE NE DICI...
...DI SALIRE SU QUELLA?

EH !?
SU... QUELLA?
HANF
HANF

BOP BOP BOP

NON C'E` MOLTA GENTE SU QUESTA NAVE. DURANTE LA MATTINA DEI GIORNI FERIALI...

E PER DI PIÙ, QUEI POCHI SONO SALITI TUTTI AL PIANO SUPERIORE...

UN'OCCASIONE COME QUESTA NON CAPITERÀ PIÙ!

DEVO ENTRARE IN AZIONE SUBITO!

SWASH
EH!?
QUEK
E QUESTO COS'E' ?!?
QUEEK
AAAH!
ACCIDENTI! E' FINITA!
KWAK
ORMAI INIZIO AD AVERE IL MAL DI MARE!
AVREI DOVUTO EVITARE DI SALIRE SULLA NAVE...
KEIICHI SAN!
GUARDA!!

KEIICHI SAN!
SCUSAMI ...PER TUTTO QUELLO CHE E' SUCCESSO!
SONO IO CHE DEVO SCUSARMI PER NON AVERCI PENSATO PRIMA!
RILASSATI, ORA...

CHE CANTO PIA-CEVO-LE...
...E CHE GINOCCHIA CONFORTE-VOLI...
AH!
EH!? E' GIA' BUIO!
COSA!?
TI SENTI BENE, ORA, VERO!?

SONO GIA` LE OTTO E MEZZA!!

GIA`... DORMIVI COSI` BENE...!

AVEVO PRENOTATO AL RISTORANTE!

OH, MAMMA... CHE FAME!

ECCO QUA!

LI AVEVO PREPARATI PRIMA DI PARTIRE!

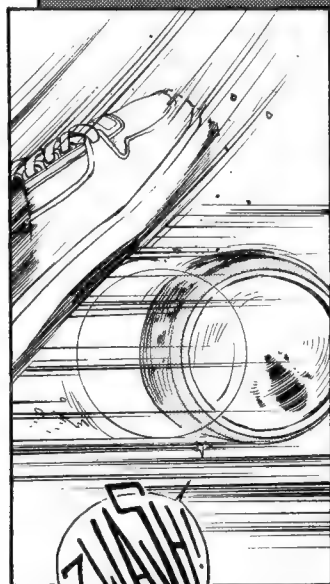
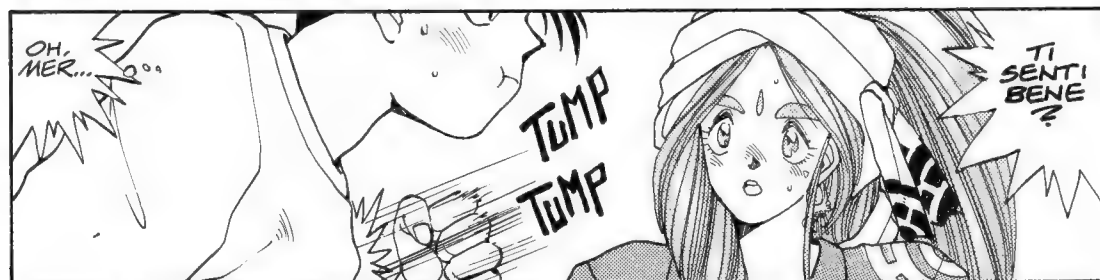
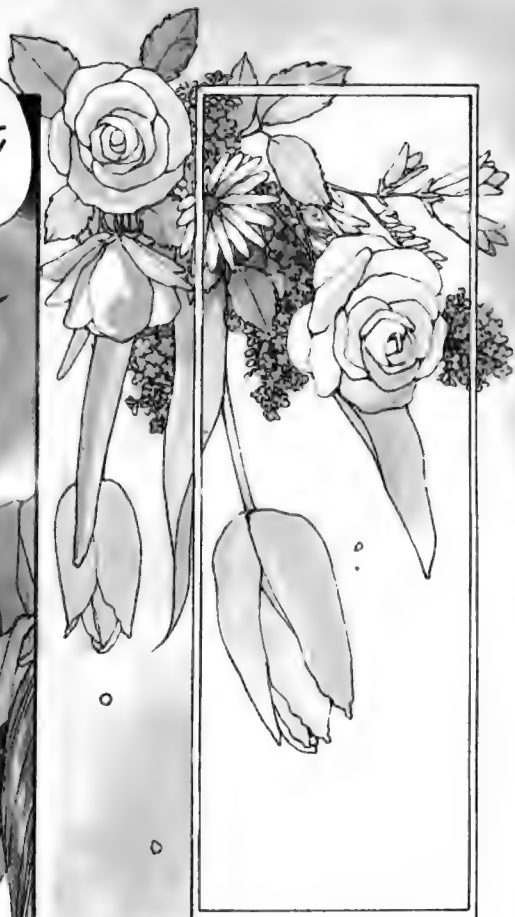
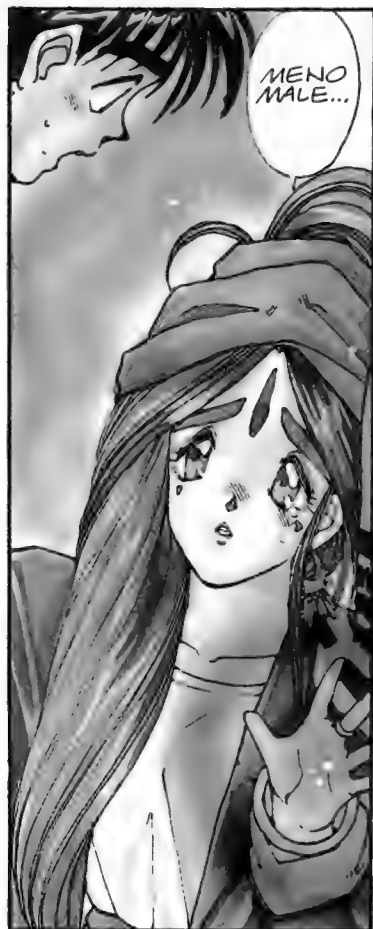
COMUNQUE SIA, NON E' NIENTE MALE MANGIARE SANDWICH AL PORTO, DI SERA...
CLINK
CLINK

GIA'... SOLO CHE L'UNICA COSA POSITIVA DI OGGI... E' AVER SCOPERTO QUESTO!
ACCIDENTI! MI E' ANDATO DI TRAVERSO!
UGH!

TI SENTI BENE?
TUMP
TUMP
OH, MER...

URGH!
ZWASH!

FER-
MATI!
PLIN
K
PLIN
K

SCU-
SAMI!
MENO
MALE...

E QUESTI FIORI DA DOVE SONO SBUCATI?
FINE DELL'11° EPISODIO

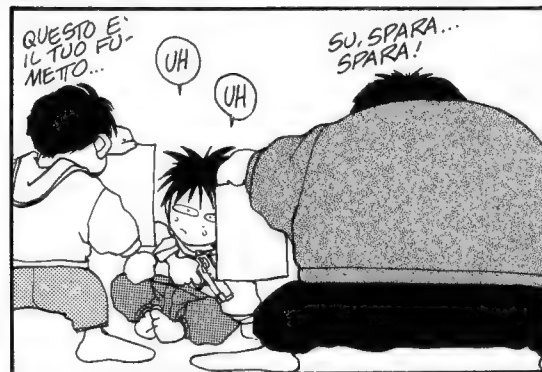
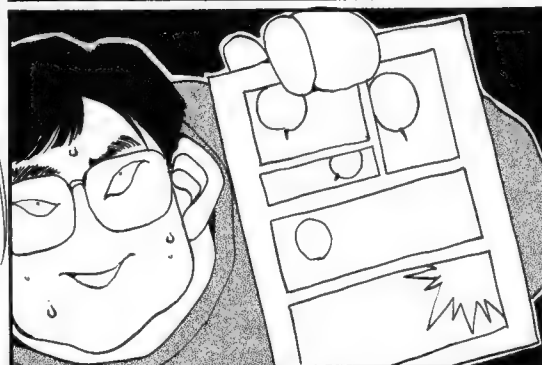
BIOGRAFIA TRASVERSALE DI OH, MIA DEA!

OH, UN' IDEA!

WOW!

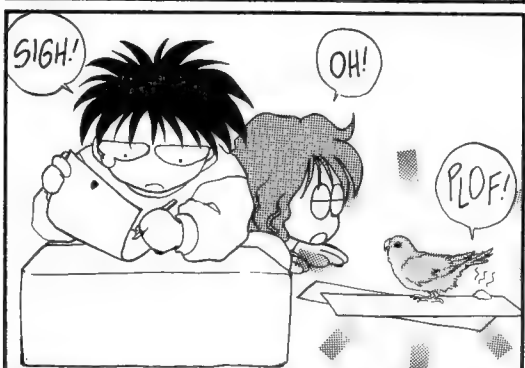
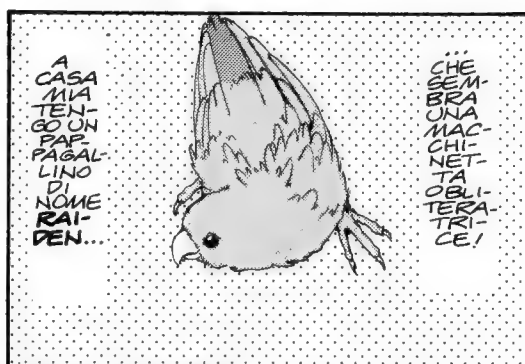
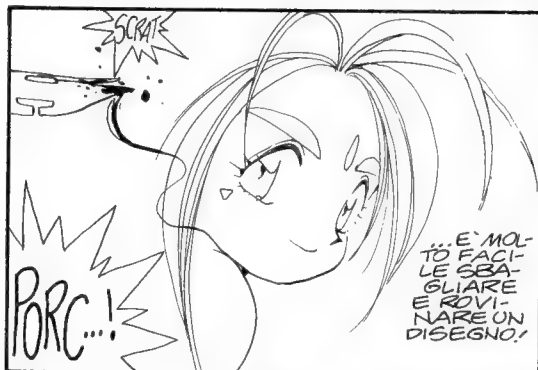
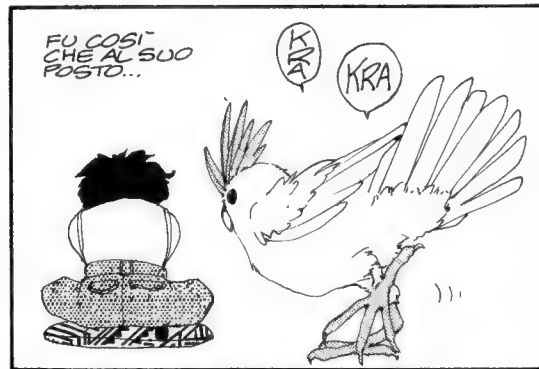
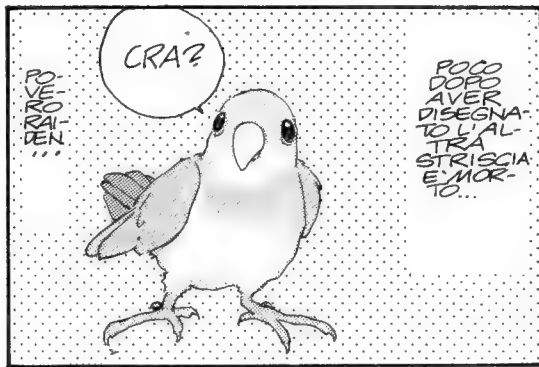
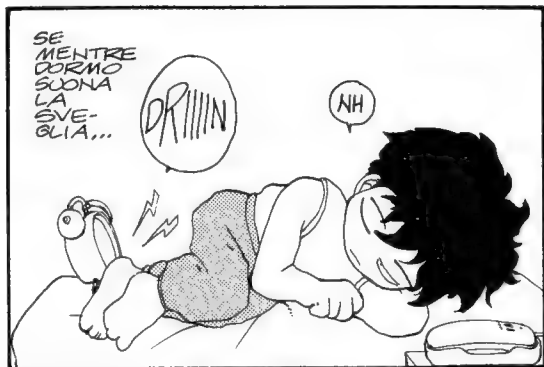
SCUDI

DEL DIABOLICO **KOSUKE FUJISHIMA!!**

QUALSIASI RIFERIMENTO A LUOGHI, SITUAZIONI, PERSONE VIVE O MORTE E' PURAMENTE CASUALE... QUALCHE VOLTA...

TRAPPOLE

TAVOLE

OH, UN'IDEA! 2
BIOGRAFIA TRASVERSALE DI OH, MIA DEA! 2
PARTE
GIA'!
CHIAPPE
QUANDO PASSO TUTTA LA NOTTE SVEGLIO A LAVORARE...
UUH...
ZZZ... NNH?
SCRAT
PORC...!
...E' MOLTO FACILE SBAGLIARE E ROVINARE UN DISEGNO!
TOILET
BASTA! VADO IN BAGNO COSÌ RECUPERO...
AGH!
NON HO ABBASSATO LA TAVOLETTA!
SARÀ SUCCESSO ANCHE A VOI ALMENO UNA VOLTA... VERO? EH, VERO?

ENIGMA BUCHI

CONTINUA... SE SOPRAVVIVO!

URD IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI
CHE VANTAGGIO, RAGAZZI!
HOME EXPLORER
EHI, HO PERSO LA CHIAVE DELLA MOTO!
SOLO UN ATTIMO, PREGO!
ECCOLA LÌ!
おみくじ
WOW! CHE FORTUNA!
E HO TROVATO PURE QUESTA BANCONOTA!
...EHM... E PURE QUESTA...

IN VACANZA

AAH-UFF!
FAP

...
SKARA-FONE
SKARA-FONE

NON È VANTAGGIOSO...
...PER ANDARE IN VACANZA... È VOMITEVOLE!
SQUIT SQUIT

SEGRETARIA TELEFONICA

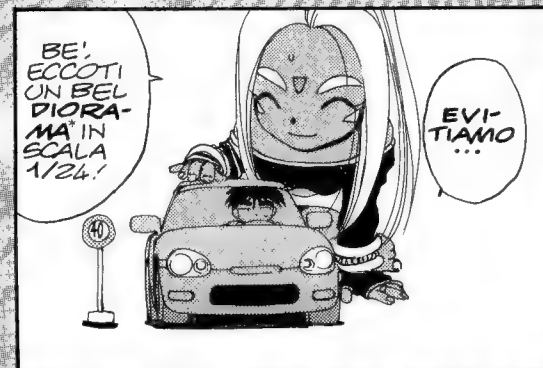
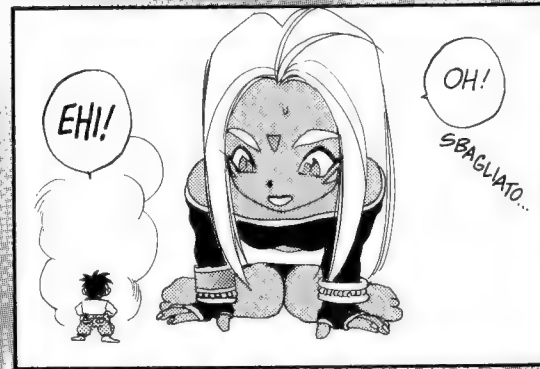
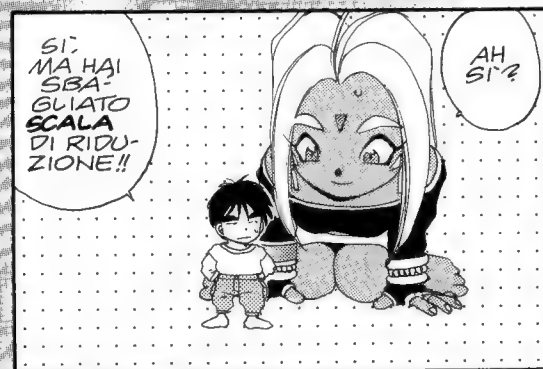
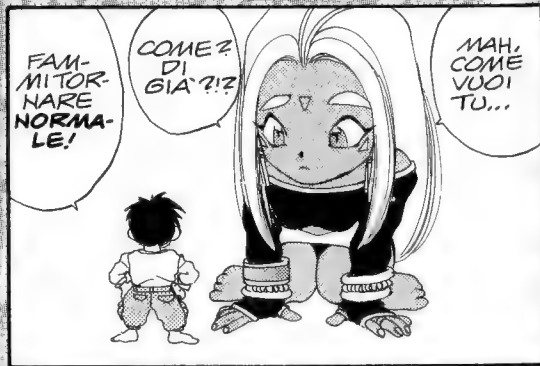
OH, IL TELEFONO!
DRIIIIIN

HOP-LÀ!

PRONTO? PRONTO?
PRONTO? PRONTO?

...
...
RIPENSANDOCI, NON È CHE SIA TUTTO 'STO GRAN VANTAGGIO AVERE UNA PICCOLA URD IN GIRO PER CASA...

URD - IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

E DUE!

*RIDUZIONE IN SCALA RIDOTTA DI UN PAESAGGIO.

E NON FINISCE QUI...

Sì, va bene, avete ragione: non vi abbiamo ancora spiegato perché questa rivista si chiama **Kappa Magazine**, ed è una vergogna che solo al numero 10, dopo quasi un anno di pubblicazione, ci siamo decisi a farlo. Perché in questa rubrica? Lo capirete fra poco. Prendiamoci dunque una vacanza dalle *Leggende* con la 'L' maiuscola (spero che vi siano utili e che causino meno sbadigli di quanto temo) e diamo un'occhiata alla copertina del nostro mensile. Come si può intuire dal marchietto posizionato in basso a sinistra, i fumetti che pubblichiamo in questa sede li acquistiamo direttamente dalla Kodansha, una delle più grandi e soprattutto storiche case editrici giapponesi (quasi tutti i nomi noti del manga hanno lavorato per essa, da Nagai a Matsumoto), e quindi ci sembrava giusto omaggiarla con una testata che riportasse la sua iniziale, la *K*, per l'appunto. Il motivo per cui poi abbiamo deciso a tutti gli effetti di chiamarla così viene proprio dal bestiario mitologico giapponese: il *Kappa* è infatti una sorta di goblin (o gnomo, o spiritello, o mostriciattolo... come preferite) che si presume viva nei corsi d'acqua, ovviamente nella terra del Sol Levante. Il suo nome significa 'figlio del fiume' e il suo aspetto non è dei più rassicuranti, dato che ha la pelle verde e viscida, mani e piedi palmati, una sorta di guscio da tartaruga sulla schiena e un becco ricurvo. Ovviamente non lo abbiamo elevato a nostro simbolo per la sua mostruosità (sarebbe stata una scelta poco popolare, non trovate?) ma perché il Kappa si è trasformato, con il passare degli anni, fino a diventare uno dei personaggi mitologici più utilizzati nei manga e negli anime assieme ai *Tengu*, di cui parleremo prossimamente. Li troviamo come compagni fedeli della maghetta dai capelli turchini Pelsha (da noi, *Evelyn e la magia di un sogno d'amore*... ehm) sotto forma di tre simpatici gnometti, e come comprimari di *Lamù* in un episodio (vedi *Leggendo Leggende* del numero scorso); in più, molti sono gli autori che hanno dedicato loro interi fumetti: basti pensare a *Kappa no Sanpei* di Shigeru Mizuki (noto per *Hakaba no Kitaro*) o a uno dei personaggi principali di *Dororon Enmakun* di Go Nagai, mentre ultimamente è addirittura uno dei combattenti del videogioco intitolato *Shogun Warriors* della Capcom. Una delle prime testimonianze sull'avvistamento di questi spiritelli d'acqua proviene dall'antichità, e più precisamente da un samurai chiamato Chugen; la tradizione vuole che, mentre il guerriero passeggiava sull'argine del canale di Benkei, venne sorpreso da una leggera pioggerella. Mentre proseguiva per la sua strada, Chugen sentì che qualcuno lo chiamava, e quando scoprì che la voce era quella di un bimbo e che proveniva proprio dal canale, si precipitò a soccorrerlo: ma come tese la mano per strappare il piccolo all'abbraccio umido dell'acqua, sentì che questi, invece di seguire il movimento, strattonava sempre di più, e con una forza tale da lasciare intuire che nel canale ci fosse ben altro che un bambino. Fatto sta che Chugen riuscì in un modo o nell'altro a liberarsi e a fuggire a casa terrorizzato. Dichiarò in seguito di aver toccato una mano viscida, e di aver percepito un nauseabondo odore di pesce marcio: i paesani parlarono subito di spiriti maligni, e chiamarono la creatura nascosta nel canale 'Kawataro' (*kawa* significa 'fiume'). Si trattava, ovviamente di un kappa, anche se è probabile che appartenesse a una differente razza. Il discorso delle 'razze' dei kappa è legato soprattutto alle zone di provenienza di questi avvistamenti che, analogamente a quanto accade per Yeti, Sasquatch e Bigfoot in occidente, differiscono solo per qualche particolare; di regione in regione, il kappa può chiamarsi Mintsuchikamui, Suiko (Tigre d'acqua), Garappa, Kahaku, Fuchizaru (praticamente scimmie acquatiche), Kenmon (abitanti degli alberi), Kimujin, e per finire Hyoosuki (chiamato anche Hyootoku, Hyottoko o Hyoosue, che ha una particolare predilezione per le maschere) e il peloso Shibaten o Shibatengu. Una testimonianza comunemente accettata risale ai primi del 1800, durante l'era Kyowa, a Mitoura: un pescatore catturò per puro caso un kappa che si era impigliato nella sua rete; scalciava e frignava come un bambino capriccioso, era poco più alto di un metro per un peso di circa 45 chili, e spetazzava con vigore e senza ritegno, tanto che il puzzo non si dileguò prima di qualche giorno. La tradizione parla di varie specie di kappa, sì, ma tutte si somigliano, se non altro per alcune caratteristiche quali il guscio da tartaruga e la chierica sulla testa, anche se di quest'ultima esistono molteplici interpretazioni. Alcuni dicono che la *pelata* del kappa sia una ciotola in cui lui beve il sangue delle vittime, altri sono convinti che sia una vera e propria conchetta nel cranio ove è nascosta una pietra magica che, se tolta, priva il folletto della vita; più *zoologica*, invece, è l'ipotesi "dell'umidità costante", secondo la quale la coroncina di capelli del kappa circonda effettivamente un buco nella testa, atto però a contenere acqua: se il kappa non lo mantenesse pieno durante le sue escursioni fuori da fiumi, stagni e laghi, morirebbe presto disidratato. Quale di queste versioni sia la più accettabile è difficile da dire, ma tutti sono concordi sul 'modus operandi' del Kappa: una volta trascinata in acqua la vittima, per lo più bambini o bestiame, e averla fatta affogare, le estirpa le viscere in maniera piuttosto cruenta attraverso il buco del... be', ci siamo capiti... Da qui, il suo lezzo insopportabile. Il Kappa si concede anche scampagnate all'aperto, e non sempre si comporta come un criminale: molte tribù di kappa preferiscono gli scherzi e i giochi, anche se in questo rientra il furto di melanzane e cetrioli (di cui sono ghiotti) e spaventose ma tutto sommato innoque burle ai danni dei contadini. A causa della sua misteriosa natura, in diversi paesini viene anche adorato come una divinità. Vanno pazzi per il sumo, la tradizionale lotta giapponese, e se qualcuno si trovasse sulla strada un kappa durante una passeggiata notturna, può stare certo che questi lo sfiderà in un combattimento: i vecchi consigliano di assecondarlo e di farsi battere, così, soddisfatto e contento, se ne tornerà in acqua senza far danno, altrimenti... Ci siamo capiti di nuovo.

Andrea Baricordi

CHAPTER 3
BONNIE AND CLYDE
TURN

* È SUCCESSO IN KAPPA 8_KB

E' DAVVERO UNA VERGOGNA!
COMUNQUE SIA, GLIELA FARÒ PAGARE PERSONALMENTE!

A PROPOSITO, CLYDE...
...NON E' QUESTO L'UNICO MOTIVO PER CUI SEI QUI OGGI, VERO?

CHAK
IL TEMPO PER LA VISITA E' SCADUTO!

ESATTO!
OGGI VERRAI DIMESSA DALL'OSPEDALE!
TUMP

POTRAI USCIRE DA QUI!
...EHI!

PASA

COME SEI BRAVA! ♡
SMACK ♡
♪ ♡
SSSHH
LA LA LA LA LA LA ♪
KYSH KYSH KYSH
¡LALA ♪ LALA LALA ♪LALA ♪
SSSH
LALA ♪
COME MAI SEI COSÌ AL-LEGRA...
...AL MATTI-NO PRE-STO?
OH, MINNIE MAI! OGGI SEI BEL-LISSIMA!

OGGI IL NEGOZIO RIMARRÀ CHIUSO, VERO?
VAI A FARE UN GIRO IN MACCHINA?
EH EH!

TI LAMENTAVI SEMPRE DELLA SCARSA POTENZA DI QUESTA MACCHINA E DICEVI DI AVER SBAGLIATO A NOLEGGIARLA, NON È COSÌ?

SOLO IL FATTO CHE OGGI È L'ULTIMO GIORNO MI FA SORVOLARE SU QUEL DIFETTUCCIO!

HANNO RIPARATO LA TUA COBRA?
INDOVINATO!!

OH... QUESTO MESETTO MI È SEMBRATO UN'ETERNITÀ...
IN TUTTO QUESTO TEMPO, LA ELAN DA 100 CAVALLI E POCO PIÙ SI È SFORZATA ABBASTANZA!
IO PREFERISCO LA ELAN!

E ALLORA PERCHÈ NON TE LA COMPRI?
SE METTO IO UNA BUONA PAROLA, POTRESTI OTTENERE UNO SCONTO DI 10.000 DOLLARI!
PRIMA AUMENTAMI LO STIPENDIO!

MA DAI! ANCHE CON UNO STIPENDIO UN PO' SCARSO, È MEGLIO METTERE DA PARTE I SOLDI!
ANCH'IO, QUANDO APRII IL NEGOZIO...
SCUSATE IL DISTURBO...
PUOI CONCEDERMI UN PO' DI TEMPO?
È DA TANTO CHE NON CI VEDIAMO! COME STA, AGENTE?
OH!♪
NO, GRAZIE!
SE HA UN ATTIMO DI PAZIENZA, LE PREPARO UN CAFFÈ O QUALCOS'ALTRO!
...DOVER ROVINARE QUEST'ATMOSFERA COSÌ ALLEGRA CON UNA CATTIVA NOTIZIA...
ZAMP
A DIRE LA VERITÀ... MI DISPIACE MOLTO...
È EVASA BONNIE!

EH...?!

ZIP'S

L'HA AIUTATA SUO FRATELLO, CHE ERA ANDATO A TROVARLA IERI... UN IMPIEGATO E' STATO ACCOLTELLATO, E ORA SI TROVA IN PERICOLO DI MORTE!
MA NON SI TROVAVA IN UNA **STRUTTURA PUBBLICA**? PERCHE' I CONTROLLI SONO STATI COSI' POCO SEVERI?
UN COLTELLINO DI MATERIALE NON METALLICO LO SI PUO' NASCONDERE OVUNQUE!

DZING

COME E' POTUTA FUGGIRE SE LE HANNO **AMPUTATO** ENTRAMBI I PIEDI DA MENO DI UN MESE!?... CHE CI SIA UN SUO PARENTE TRA GLI IMPIEGATI...?

DETTE DA UN POLIZIOTTO IN SERVIZIO, QUESTE COSE MI SEMBRANO MOLTO GRAVI!
QUESTO E' PROBABILE... TRA LA POLIZIA MUNICIPALE E QUELLA REGIONALE C'E' MOLTA GENTAGLIA...

A PARTE TUTTO, IL PROBLEMA ORA SEI TU!
COME ?!?
ECCO QUA!
WOW!

BONNIE PENSA CHE LA COLPA DI TUTTO CIÒ CHE LE È SUCCESSO SIA TUA!
NUTRE FORTI RISENTIMENTI NEI TUOI CONFRONTI!
OH... ESISTERÀ QUALCHE CACCIATORE DI TAGLIE CHE NON ATTIRI VERSO DI SÈ DEL RANCORE?

HAI PERFETTAMENTE RAGIONE RALLY, MA ...
SNIFF

È ODORE DI ESPLOSIVO!
NON SI PREOCCUPI, STARÒ ATTENTA!

COMUNQUE SIA, TI LASCERÒ LE FOTOCOPIE DEI DOCUMENTI! IL SUO NOME È CLYDE DORMAN, HA 32 ANNI... È UN TIPACCIO CHE HA LEGAMI CON LE ORGANIZZAZIONI MESSICANE...

SE DOVESSE ACCADERTI QUALCOSA DI SPIACEVOLE, L'ARTEFICE SARÀ SICURAMENTE LUI, VISTO CHE BONNIE HA LE GAMBE AMPUTATE DA APPENA UN MESE!
MMH...

TUMP

ALLORA... IO ME NE VADO... IL CONTO LO PAGO IO...
OH, MA CHE GENTILE... **MILLE GRAZIE!**
...

CLANG
E... EHM... SIGNORE...
CAMEL

QUI C'È UNA BOMBAAA!!
TUTTI FUORI!!
TAP TAP
SCOPPIERÀ SUBITO, AGENTE!
FACCIA USCIRE TUTTI!
POLIZIA! USCITE TUTTI FUORI, PRESTO!!
C'È UNA BOMBA!!

BOOM

ILLINOIS
FAL77
CLIKAK

E' CINQUANTA METRI DIETRO DI NOI, RALLY!
EH!?
ILLINOIS
CAL 380
ZAMP
SEGUILO, PRESTO!!
CLANK
E... EHI!
WOOSH
AGH!
ILLINOIS
CAL 380

LOTUS
ILLINOIS
CAL 380
DOV'E' ?
INDOSSA UN CAPPOTTO NERO E UN CAPPELLO! GIRA A SINISTRA DOPO QUELL'ANGOLO!
ILLINOIS
DML104

GOSH
BML 104
VOOSH
SKREEK
VROOM

HAH! QUANTO SEI CORAGGIOSA, GATTINA MIA!!
CLANK
KYSSH
CAL 380
DAI, VIENI!
PASSAMI LA PALLA, MARK!
DML 104

VRRRR
VROOOM
POFF
SKREEEK
VROOMM
CLANK
SCRASH
SKREEK
DANNAZIONE!
SKREEK

ECCOLA!!
CHAK
PASSALA DA DENTRO!!
TAP
KISH

VROM
KIRRKIRR
...
VRROOM
SCREEK
ZIP

!
CLANK
KIRR KIRR
RALLY RALLY RALLYYY!!
STA' ZITTA!!
EH EH! VUOI SFIDARMI CON QUEL MACININO ?!?
CON I TUOI 700 KG NON HAI SPERANZA CONTRO LA MIA DA 1,2 TONNELLATE!

ZAA

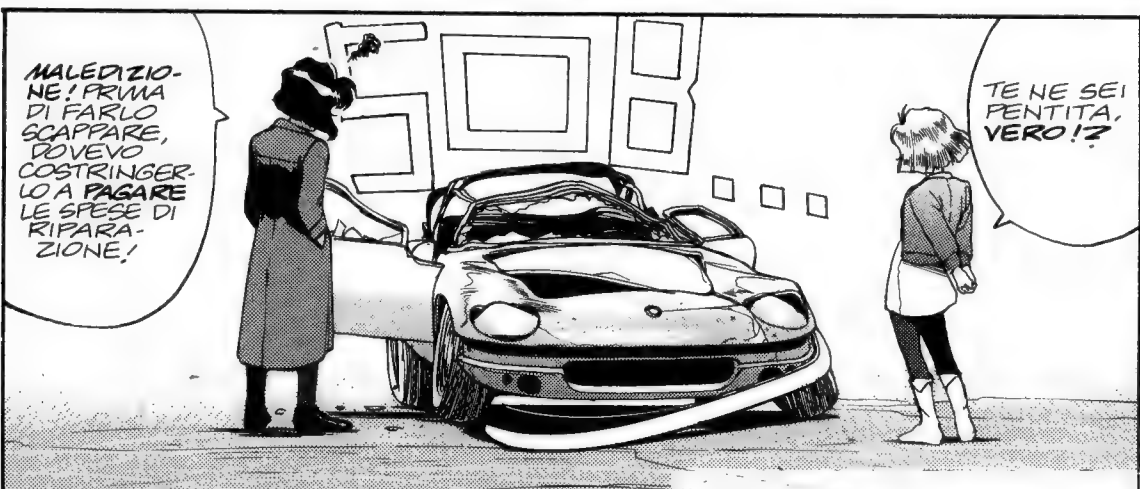
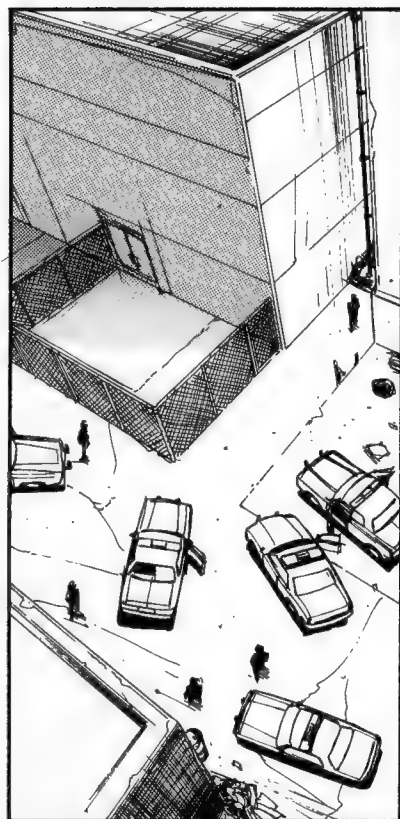
CHE TI SUCCEDE?
PERCHÈ NON SPARI?

SEI UNO DEI MIGLIORI CACCIATORI DI TAGLIE DI CHICAGO, NON E` COSI`!?

BA-PANG

CIAK

ORA PUOI FUGGIRE...

FINE DELL'EPISODIO

K10 - A
«Kappaman, giustizia lui farà, Kappaman... Kappaman, Kappaman, imbattibile sarà è il terrore di tutti i criminali...» Cacchio!! Oggi, martedì 19 gennaio, giorno del mio tredicesimo compleanno, anziché festeggiare con gli amici... scrivo a quei Kapponi di **Kappa**! Terribile!! E almeno fatemi gli auguri... bestie!! (Aargh! Aargh!) E il regalo? Bello il mio nome su **Starlight** (vacca polacca, non mi pubblicate la lettera intera perché sono troppo scemo, eh?)! Sho-Ryuken!! Tatsu maki seen puukyaku!! Yoga fire!! Firebird, uppercut! Spinning bird feet! Li avete riconosciuti? Sì, sono loro, Ryu, Ken, Dhalsim, Sagat e Chun-Li che esultano nel mio Super Nintendo (ho dimenticato Blanka...)!! Secondo voi, Blanka è parente del Kappa? Io credo di sì, e voi? Con l'autorizzazione di Sua Santità Papa Giovanni XXIII è stato proclamato in data 19 gennaio il giorno di San Kappa! Superbia, eh? Chiudo con una canzoncina: «Vola, si butta dalle stelle giù in picchiata... Gaùrro Robot... Gaùrro Robot...raggi laser che sembran fulmini, è protetto da scudi termici, sentinella lui ci faaa... Cinnazziman, grande uomo Cinnazzoooh...» **Renato Fusaro**, Torino

Fusaro di nome... e di fatto!! Ti perdono solo perché forse sei parente del mitico Tony (le sue telecronache dal mondo del catch mi hanno commosso fino alle lacrime... sigh!) e perché chi segue le farneticanti idiozie di quei quattro sconvolti in redazione non può certo essere meglio di loro! Caro il mio bel gaùrro, per pensare anche lontanamente che io sia parente di Blanka devi esserti davvero cotto il cervello giocando a Street Fighter! Il piccoletto è solo un mio vecchio amico, che mi diverto a spennare ogni venerdì sera giocando a poker assieme a quei due gabilli del Paguro Bernardo e dell'Asuriodrollo. Ringrazia Giovanni da parte mia, ma non posso proprio accettare una tale onorificenza... acc... se solo sapessi quello che ci tocca passare qui a Bologna con il Cardinale Biffi... ***Il Kappa***

K10 - B
Dopo aver trovato la forza di scrivere (reduci da due ore e passa di risate farneticanti) questa lettera, vogliamo presentarci: Sergio e Vladimir (sì, mio padre è comunista) di un paese vicino a Biella che preferiamo non rendere noto. Dai lettori di **Kappa** (strepitoso!) siamo meglio conosciuti come Alice Bella, quella ragazza che molti di voi avranno scambiato per una affascinante lesbicona, dai toni della sua lettera apparsa su **Kappa** nr. 5. Abbiamo deciso di fare questo scherzo, non ce ne voglia la schiera di pretendenti pubblicata su **Kappa** nr. 8, per divertirci un po' e per vedere come è lesto il maschio italiano a rispondere alla pepata proposta di corrispondenza privata con una misteriosa gattona amante del sesso. Alice è un nostro personaggio, creato apposta per il nostro scherzo. Non ci credete? Andate a ripescare la lettera e controllate la calligrafia. Se non vi basta, possiamo dirvi che il timbro postale è di Vercelli anziché di Biella, e che il francobollo da 750 lire rappresenta la rocca di Urbisaglia. Ah ah ah!! Scusate, ma è più forte di noi. Speriamo che non vi siate offesi, ma giuriamo che mai avremmo pensato che la nostra Bella Alice avrebbe riscosso tra i lettori di Kappa tanto successo. Scusate, ma se non ci comportiamo da scemi non ci divertiamo. E pensare che abbiamo 26 anni!! **Sergio e Vladimir**, provincia di Vercelli

Ventisei anni spesi malissimo!! Un altro scherzo del genere e metto in moto la mia Gabillac, vi raggiungo e vi prendo tutti a ghinghe in testa!! E adesso chi lo dice a quei gaùrri allupati che ci seguono da tutta Italia (isole comprese) che non state scherzando?!? Non ho potuto verificare il timbro postale (la busta l'avevo già bella che digerita), ma un'accurata perizia calligrafica ci ha confermato il vostro terribile scherzo. Che dire? Nulla che non debba essere censurato!! Fortuna che hai un cotal padre, caro Vladimir, perché altrimenti... Già che ci sei salutamelo! ***Il Kappa***

K10 - C
Voglio esprimere la mia solidarietà al mitico folletto acquatico (il Kappa) per il suo *World WildAnime Foundation* per la tutela dei cartoni animati giapponesi, perché ci siamo veramente stancati (come del resto gli autori) di vedere opere di animazione di provenienza nipponica strapazzate e malmenate dalla mentalità medievale di certi adattatori italiani. Sono stanco di vedere imposta nel nostro paese una mentalità di tipo americano (forse non lo sapete, ma nel piano Marshal si specifica la quantità di Coca Cola che l'Italia deve comprare annualmente dagli USA) con i suoi polizieschi tutti uguali, i film idioti o stile *Rambo* (la cui violenza non è mai censurata in Italia perché di origine USA), i TG che replicano i notiziari della CNN, ecc... Purtroppo in Italia c'è ancora una mentalità, nei confronti del Giappone e dei manga, troppo speculativa. In Romagna ho visto negozi forniti e prezzi adeguati, ma in Piemonte c'è troppa gente che approfitta dell'inesperienza di alcuni lettori: in un negozio di Novara fanno pagare gli arretrati degli albi italiani di manga mille lire in più del prezzo di copertina! A Torino i manga originali da 500 ¥ vengono venduti alla modica cifra di 32.000 lire!! Su **Kappa** certe cose andrebbero dette e ripetute, per esempio ricordando ogni tanto il cambio dello yen per i manga. L'idea della trasmissione radiofonica è ottima, anche se quattro minuti alla settimana sono pochi (peccato che in Piemonte Radio Onda Verde non si riceva). Chissà che un giorno non potremo vedere gli anime su Tele Kappa Libera... Grazie ancora per **Orange Road**, **3x3 Occhi** e per il prossimo **Video Girl Ai**, soprattutto per averli pubblicati su riviste realizzate bene e stampate bene. Spero che potremo presto gustarci anche **Orion**, di Masamune Shirow, visto che a me piace il genere fantasy. OK, ragazzi, volevo discutere con degli amici. Un saluto a tutti e in particolare al Kappa (che i suoi articoli siano sempre più graffianti negli anni a venire). E, mi raccomando, per Cristina coi fiocchi D'Avena nessuna pietà (anche se in fondo non è tutta colpa sua). Siete forti!
Maurizio Suman, Vercelli

APPUNTAMENTI:

- **Sabato 1 maggio 1993, alle ore 16:00**, presso la Sala Contrattazioni della Camera di Commercio a Cremona i **Kappa boys** terranno una conferenza dedicata al fumetto giapponese. Non mancate, quindi, alla mostra mercato di Cremona (1 e 2 maggio), vi aspettano **Neverland - Video Girl Ai** e altre ricchissime novità Star Comics!!
Per informazioni, **Centro Fumetto Andrea Pazienza**, tel. 0372 - 22207
- **Manga Convention** (vedi III di copertina)

Mentre ci apprestiamo a chiudere questo numero (oggi per noi è il 2 marzo) siamo venuti a conoscenza della triste scomparsa del papà di **Godzilla**, l'ottantaduenne regista **Ishiro Honda**. Siamo convinti, comunque, che tutti continueranno a ricordarlo attraverso i suoi film, ormai pietre miliari della storia del cinema internazionale.

Kappa boys e tutti i collaboratori

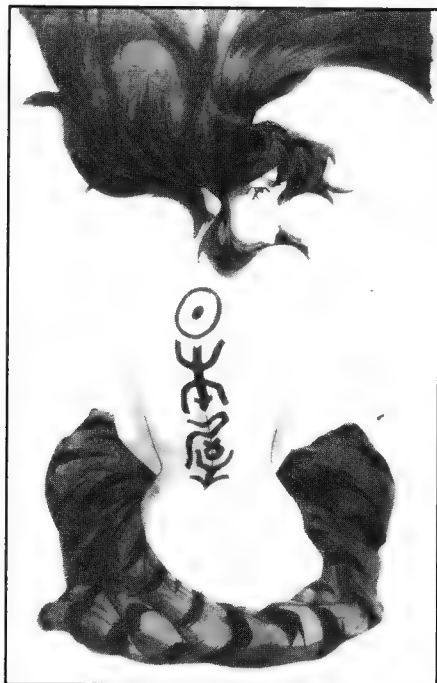
Finalmente una lettera rivolta alla vera Star della Star... come a chi? A me, naturalmente! Non sei il solo ad approvare il WWF, e chissà che un giorno non diventi un bel movimento con tanto di tessere e striscioni! Intanto Kappa Hertz, il breve spazio settimanale di quei quattro gaùrri che da qualche tempo mi vede protagonista (la mia rubrika è sempre la più seguita... eh eh!!), sembra interessare anche ad altri D.J. e tra breve potrebbe arrivare anche nel paese dei gianduiotti. Sempre che non la si scambi per una interferenza radiofonica, of course! Vuoi dire che il numero nove di **Kappa** *costa già 5.500 lire? Ciumbia! Ma ci siamo scialacquati il cervello? Mi toccherà prosciugare la mia pozza salmastra e sperare di recuperare le monetine di qualche inguaribile romantico (il mio stagno ha lo stesso potere della Fontana di Trevi) se vorrò acquistare qualche albo esaurito!! Resistiamo, ragazzi, perché fonti quasi ufficiali hanno confermato il passaggio dalle 25 alle 30 lire per ogni yen, nell'acquisto del materiale giapponese in Italia. Se la lira non si rafforza finiremo tutti con le pezze al... naso (?!?). In quanto ai miei articoli non posso che rubare una onomatopea a un mio amico mutante: SNIKT!!* ***Il Kappa***

E ora chiudiamo con qualche kappata in breve: ***Luca Baldo*** *di Legnaro (PD) dice di aver visto* Rapsodia in Agosto, *in cui parlano di una specie a me cara, i Kappa. Inutile dire che il buon Kurosawa intendeva rendere un piccolo omaggio alla mia persona! Cito soltanto* ***Giovanni Gotti****, che si ostina a firmarsi Ayukawa anche se non è carino come Madoka, perché in mezzo a un mare di lettere per* ***Orange Road*** *si è finalmente deciso a degnare anche questa nostra rivista. Un bacio a* ***Marinella Casadei*** *di Gambettola (FO) perché chi ha amato il romanzo di* ***Dirty Pair*** *e le illustrazioni italiane come lei merita tutta la solidarietà di questo mondo! Potevi comunque risparmiarti il pezzo che cita pressapoco così: «Saluti a tutti quelli che lavorano a* ***Kappa****, un megagrazie e dodici baci per uno (sulle labbra, e li dovrà dare tutti Andrea Baricordi).» Puah... che schifo! Ma che ti sei impazzita? Premio miglior carta da lettere, infine, a* ***Lea*** *di Rimini, che ascolta i Frankie goes to Hollywood e ci augura il successo di "Dylan Dog" (a me basterebbero le sventolone che si spupazza).* ***Il Kappa***

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, via di Vallingegno 2/a, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato a mezzo vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.
Kappa Magazine nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 (lire 4.500 cad.)
Starlight - Orange Road nn. 1, 2, 3, 4, 5 e 6 (lire 3.000 cad.)

Per qualsiasi problema derivato dalla distribuzione di **Kappa Magazine** nelle edicole, vi invitiamo a rivolgervi direttamente al distributore: **C.D.M. srl, viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - tel. (06) 5291419**

DA

nipponya

...O A TOKYO!

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO

DI VIDEO - LASER DISC - C.D. - MODELLINI - GADGET - FUMETTI e TANTO ALTRO ANCORA

NEL NUOVO MULTI-SHOP DI MILANO

ANCHE PER CORRISPONDENZA

NIPPONYA SRL
VIA MUZIO N.1 ANG. M. GIOIA n. 77
20124 MILANO TEL. 02/6899336 FAX 02/6899359
M.M. 3 SONDRIO (a una sola fermata dalla stazione centrale)

AMICI & NEMICI

di Michele Romagnoli

TUTTI I MOSTRI DI GODZILLA

Illustrazioni di Andrea Baricordi

Dal 1954 a oggi, l'epopea dei kaiju-eiga (film di mostri giganti) ha partorito più di sessanta mostri pronti a distruggere altrettante volte Tokyo e a seminare il terrore nell'arcipelago nipponico. Alcuni di essi hanno vita breve, altri imperversano per diverse pellicole, altri ancora sono cattivissimi, e altri inverosimilmente buoni. A giganteggiare su tutti, naturalmente, Godzilla, eroe di diciannove avventure costellate di antagonisti. Quella che segue è una guida ai mostri di queste storie, entrate di diritto nel nostro immaginario.

• Godzilla (Gojira) nasce nel 1954 per l'omonimo film, per poi prendere parte alle già citate diciannove avventure. E' alto 80 metri e pesa 50.000 tonnellate, e la sua morfologia da dinosauro è data dall'incrocio fra il tirannosauro, l'allosauro e lo stegosauro. L'antidiluviano è malvagio in **Gojira** (di Ishiro Honda, 1954 - *Godzilla*) dove appare, semina morte e distruzione, e muore per mano di uno scienziato. L'anno dopo Godzilla risorge per battersi con Angillas in **Gojira no Gyakushu** (di Motoyoshi Oda, 1955); il film appare in USA come *Gigantis, the Fire Monster* completamente manipolato (Godzilla è ribattezzato *Gigantis* e Angillas, *Angurus*) e in Italia come *Il Re dei Mostri*. Nel '63 il drago sputafuoco torna per combattere King Kong in **King Kong tai Gojira** (di Honda - *Il trionfo di King Kong*). Nel '64, invece, Godzilla è alle prese con Mothra e le sue larve in **Mothra tai Gojira** (di Honda - *Watang! Nel favoloso impero dei mostri*). Nel successivo **Sandai Kaiju - Chikyu Saidai no Kessen** (Honda, 1964 - inedito da noi) Mothra rende 'buono' Godzilla con un incantesimo per farsi aiutare a combattere il terribile King Ghidora, il drago a tre teste che il nostro eroe contrasta nuovamente nel successivo **Kaiju Daisenso** (Honda - *L'invasione degli astromostri*) affiancato da Radon. Nel '66 l'Antidiluviano si batte con Ebira ritrovandosi con Mothra in **Gojira, Ebira, Mothra - Nankai no Daiketto** (Honda - *Il ritorno di Godzilla*). L'anno successivo si scopre l'esistenza di un uovo da cui nasce il piccolo Minilla, e visto che il cucciolo si caccia di continuo nei guai, Godzilla, novello papà burbero ma buono, lo deve difendere dalle Kamakiras e da Kumonga in **Kaijuto no Kessen - Gojira no Musuko** (Fukuda - *Il figlio di Godzilla*). Il '68 vede l'epica battaglia di tutti gli abitanti dell'Isola dei Mostri uniti contro King Ghidora in **Kaiju Soshingeki** (Honda - *Gli eredi di King Kong*). Nel '69 il nostro combatte Gabara ancora per difendere Minilla in **Gojira, Minira, Gabara - Oru Kaiju Daishingeki** (Honda - inedito da noi), mentre nel '71 se la deve vedere con il fetido Hedora in **Gojira tai Hedora** (Yoshimitsu Banno - *Godzilla - Furia di mostri*), e ancora, nel '72 contro Gaigan e il solito King Ghidora inviati da alieni invasori, che Godzilla si impegna a rispedire nello spazio con l'aiuto di Angillas in **Chikyu Kogei Mairei - Gojira tai Gaigan** (Fukuda - *Godzilla contro i giganti*). Ma Gaigan non demorde e torna all'attacco in **Gojira tai Megaro** (Fukuda - *Ai confini della realtà*) alleatosi con Megalon; al fianco di Godzilla troviamo questa volta il robot Jet Jaguar; il drago sputafuoco combatterà invece un suo doppione meccanico in **Gojira tai Mechagojira**, (Fukuda - *Godzilla contro i robot*) affiancato dal fedele Angillas e dal dio-leone Re Cesar. Il Godzilla Robot viene riparato poi dagli alieni per il film successivo, **Mechagojira no Gyakushu** (ultimo film di Honda e ultimo apparso in Italia - *Distruggete Kong! La Terra è in pericolo!*) e in cui appare anche il tremendo Titanokong.

La nuova serie di film dedicati a Godzilla, più moderna e tecnologica, prende il via nel 1984 con **Gojira '84** di Koji Hashimoto, in cui la saga del drago radioattivo riparte da zero, con distruzioni delle città, lotta uomo-mostro e la sua finale scomparsa in un vulcano ribollente. Uscirà dalla lava nel 1989 giusto in tempo per scontrarsi con Biollante, mostro vegetale 'buono'; in questo **Gojira tai Biollante** l'antidiluviano muore per poi risorgere dopo essere stato irrorato da un fluido positivo di Biollante. Nel '91 ritorna un glorioso antagonista, King Ghidora, semimeccanizzato nella seconda parte del film di Kazuki Omori, **Gojira tai King Ghidora**. Il 1992 è invece l'anno dell'ultima sua avventura, **Gojira tai Mothra** di Omori e in cui Godzilla e Mothra si battono contro la malefica Battra.

• Angillas (o Angurus, o Angiras) è il primo vero antagonista di Godzilla, è lungo 60 m, pesa 30.000 T e tutto sommato ha l'aspetto di un porcospino gigante; non ha particolari poteri come il fuoco radioattivo di Godzilla e in ogni film finisce sempre col prenderle. In **Kaiju Soshingeki** spalleggia l'antidiluviano, ma è in **Chikyu Kogei Mairei** che i due fanno amicizia sul serio, quando Godzilla gli chiede (davvero! E' l'unica pellicola in cui i mostri parlano!) di aiutarlo a sconfiggere i nemici, per ritrovarsi ancora in **Gojira tai Mechagojira**.

• Rodan (o Radon) è una sorta di pterodattilo di 50 m che pesa 15.000 T. Il suo potere distruttivo ha origine dalle enormi ali con cui causa inarrestabili correnti d'aria. Ha avuto l'onore di un film tutto suo, **Daikaiju Radon** (di Honda, 1956 - *Rodan il mostro alato*) che fra l'altro è anche il primo kaiju-eiga a colori e in cinemascope. Nonostante la sua morte (assieme a un altro mostro), Rodan torna e diventa buono assieme a Godzilla in **Sandai Kaiju** per combattere contro King Ghidora, e ancora in **Kaiju Daisenso** e **Kaiju Soshingeki** .

• King Kong già lo conosciamo, un ingenuo gorillone di 45 m. E' apparso nei kaiju-eiga in **King Kong tai Gojira** e in **King Kong no Gyakushu** (Honda, 1967 - *King Kong, il gigante della foresta*) in cui, dopo esser stato scoperto su un'isola deserta, si batte contro Gorosaurus e Astor I. Dopo il viaggio in Giappone, Kong si è ristabilito in occidente per il celebre **King Kong** di Guillermin/De Laurentiis del '76.

• Kumonga (o Aspiega) è uno schifoso ragno gigante di 45 m che prova una considerevole ammirazione per Minilla, infatti non vede l'ora di mangiarselo. In **Kaijuto no Kessen** sembra che venga ucciso dall'Antidiluviano, ma in **Kaiju Soshingeki** riappare a suo sostegno contro King Ghidora, e lo si vede pure in **Oru Kaiju Daishingeki**, vivo e vegeto sull'Isola dei Mostri.

• Gabara è alto 53 m e pesa 23.000 T, è cattivo, non molto potente, e sembra un gatto! In Italia non si è mai fatto vedere, dato che è apparso unicamente in **Oru Kaiju Daishingeki**.

• Ebira non è certo buono ma è sostanzialmente innocuo; è un incrocio fra un'aragosta e un granchio, è lungo 50 m, pesa 23.000 T, e gli unici poteri che ha sono quelli di un crostaceo moltiplicati per la sua mole. Si vede solo in **Nankai no Daiketto** in cui dà vita a una buffa partita a baseball con Godzilla!

• Gaigan (o Gigan) viene dallo spazio, è alto 65 m, peso 25.000 T, può volare ad alta velocità , è cosparso di lame affilate… ed è cattivo! Appare per la prima volta in **Chikyu Kogei Mairei** per distruggere la Terra al fianco di King Ghidora, e dopo essere stato sconfitto da Godzilla e Angillas, torna in **Gojira tai Megaro** per prenderle senza ritegno.

• <u>Kamakiras</u> (o Gammakera) non è un mostro, bensì un'intera razza di mantidi religiose rese giganti da mutazioni genetiche in **Kaijuto no Kessen**; forti e maligne, ognuna della grandezza di 50 m per un peso di 2.800 T, vengono fatte fuori da Godzilla, giunto in aiuto di Minilla, e da Kumonga. Appaiono anche in **Kaiju Soshingeki** e in ogni pellicola in cui è presente l'Isola dei Mostri, in quanto vivono su di essa.

• <u>Megalon</u> (o Megaro) è, oltre che cattivo, stupido. E' una sorta di scarabeo rinoceronte alieno alto 55 m e pesante 40.000 T che viene risvegliato dal popolo Mu per mettere un po' a soqquadro il mondo in **Gojira tai Megaro** assieme a Gaigan.

• <u>Jet Jaguar</u> è un robot gigante dalle sembianze umane (in stile Ultraman e Megaloman, per intenderci) piuttosto deboluccio e nemmeno troppo simpatico, che si limita ad andare a chiamare Godzilla quando in città appare Megalon in **Gojira tai Megaro**; quando appare anche Gaigan, Jet Jaguar cerca di aiutare l'Antidiluviano, ma dimostra di non valere una cicca. Dopo questa apparizione, infatti, non si è mai più visto.

• <u>Biollante</u> nasce da un esperimento genetico e si rivela in seguito una pianta vivente. Oltre a non essere realmente cattivo, è lui che rende 'buono' il Godzilla della nuova serie in **Gojira tai Biollante** grazie a un'ondata di energia positiva; prima di essere distrutto diventa un'enorme massa vegetalcarnosa di 120 m, del peso relativamente leggero di 20.000 T.

• <u>Re Cesar</u> (o King Seasar) è l'antica divinità di un'isola vicino a Okinawa. Richiamato in vita da una graziosa sacerdotessa, aiuta Godzilla e Angillas a combattere il 'robot-zilla' in **Gojira tai Mechagojira**; è particolarmente ingenuo e fifone, e nonostante si becchi un sacco di legnate, alla fine si prende anche tutto il merito della vittoria… Che ingiustizia!

• <u>Godzilla Robot</u> (o Mechagojira) è la copia meccanica di Godzilla, costruito da un gruppo di alieni affamati di conquista. E' alto come Godzilla (80 m) ma pesa ben 80.000 T, e spara missili, raggi laser e raggi fotonici; è realizzato in titanio spaziale, quindi semi-indistruttibile, e appare per la prima volta in **Gojira tai Mechagojira**: per abbatterlo, Godzilla deve necessariamente farsi aiutare da Angillas e Re Cesar, anche se poi gli indomiti alieni lo rimettono a nuovo e, affiancatogli Titanokong, lo rispediscono alla carica in **Mechagojira no Gyakushu** in cui viene faticosamente distrutto.

• <u>Gorosaurus</u> è, in definitiva, un semplice tirannosauro un po' cresciuto. Si batte con King Kong assieme ad Astor I in **King Kong no Gyakushu** ma torna per partecipare alla battaglia di **Kaiju Soshingeki**, dato che anche lui vive nell'Isola dei Mostri.

• <u>Manda</u> è una divinità Mu, un serpente marino di 120 m e pesante 30.000 T chiamato dai sacerdoti in difesa delle città subacquee contro il super-sottomarino volante Atragon in **Kaitei Gunkan - Atragon!** (Honda, 1963 - *Atragon*, vedi **Kappa** 9); fa ritorno per l'epica battaglia contro King Ghidora in **Kaiju Soshingeki**, in quanto abitante dell'Isola dei Mostri.

• <u>Varan</u> (o Baran) è un rettile anfibio di 50 m; ha un'avventura in solitario in **Daikaiju Varan** (Honda, 1958), grazie alla coproduzione nippo-americana fra Toho e Cory & Dallas che voleva a tutti i costi un nuovo mostro. Nell'edizione giapponese Varan non ha nessun potere, mentre in quella statunitense vola e… saltella. Sconfitto dagli uomini in questo capitolo, fa capolino in **Kaiju Soshingeki** nella battaglia contro King Ghidora, anche se in realtà si limita a guardare da lontano!

• <u>Hedora</u> non è sostanzialmente cattivo, dato che non è un essere pensante, ma è molto potente e pericoloso. E' infatti il prodotto dell'inquinamento, un essere in forma di fossile vivente morfologicamente instabile. Nasce nel mare, e può viverci così come può volare in cielo; può assumere più forme e dimensioni, ma nel combattimento contro Godzilla è alto un'ottantina di metri. Appare unicamente in **Gojira tai Hedora**.

• <u>Minilla</u> è il figlio adottivo di Godzilla, alto appena 18 m e pesante 3.000 T. Nasce da un uovo trovato sull'Isola dei Mostri in **Kaijuto no Kessen** e crea un sacco di problemi al padre per voler a tutti i costi rendersi utile anche in **Kaiju Soshingeki**. Ha un ruolo di prim'ordine in **Oru Kaiju Daishingeki** in cui lui e un bambino si raccontano le imprese del papà, finché non arriva Gabara; vive con l'Antidiluviano sull'Isola dei Mostri e non partecipa alle sue lotte, anche se si vede molto spesso, dato che tutti i mostri giganti se lo vorrebbero pappare.

• <u>Titanokong</u> (o Titanosaurus) è un dinosauro anfibio di 60 m e 30.000 T. Questo mostro non è cattivo, ma viene trovato da uno scienziato pazzoide che riesce a telecomandarlo e a spedirlo a Tokyo a coadiuvare l'opera distruttiva di Godzilla Robot in accordo con gli alieni di **Mechagojira no Gyakushu**.

• <u>Mothra</u> è una farfallona gigante con un'apertura alare di 300 metri ma pesante 'solo' 15.000 T. Appare per la prima volta in **Mothra** (Honda, 1961 - inedito da noi) dopo essere uscita da un uovo sacro sull'isola di Rosilica per andare a recuperare le sue due minuscole custodi rapite da alcuni esploratori (vedi **Kappa** 9). E' proprio lei che fa diventare 'buoni' Godzilla e Radon perché la aiutino a sconfiggere King Ghidora in **Sandai Kaiju**, ma precedentemente si era già scontrata con l'Antidiluviano in **Mothra tai Gojira**. Partecipa in forma di bruco alla grande battaglia di **Kaiju Soshingeki** e riappare nella nuova serie di Godzilla in **Gojira tai Mothra**.

• <u>Battra</u> è una farfalla come Mothra, ma ne rappresenta l'incarnazione negativa in **Gojira tai Mothra** del '92.

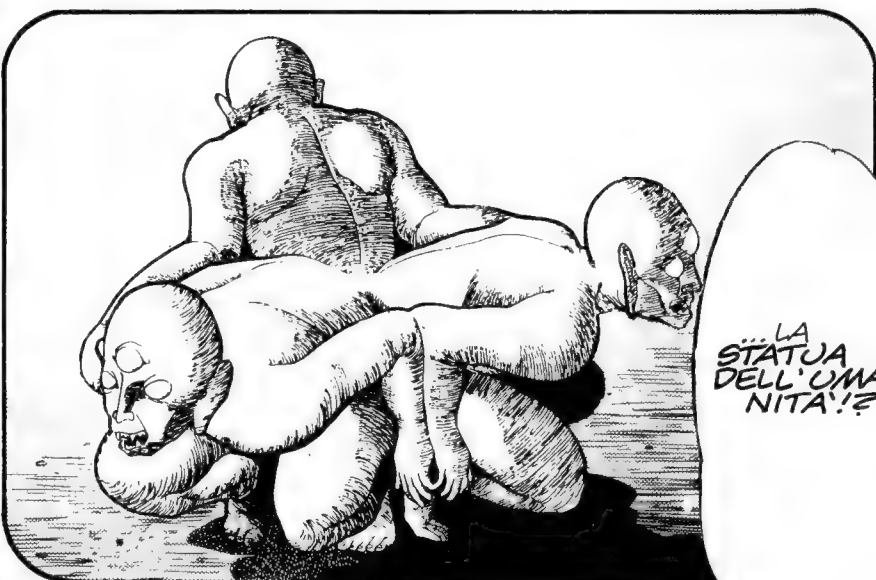
• <u>King Ghidora</u> (o King Hidra, o Kinghidra, o Gidora) è il nemico per antonomasia, potentissimo, alto la bellezza di 100 m e pesante 30.000 T; dalle sue tre teste lancia raggi laser e può volare a velocità elevate provocando violentissime ondate d'aria. Appare per la prima volta in **Sandai Kaiju** e torna, alleato a strani alieni, in **Kaiju Daisenso** per essere nuovamente sconfitto da Godzilla e Rodan, e di nuovo nel combattimento uno-contro-tutti in **Kaiju Soshingeki**. Battuto, non demorde e si ripresenta indomito in **Chikyu Kogei Mairei**, alleato di Gaigan contro Godzilla e Angillas. Diciannove anni dopo si ripresenta nella nuova serie in **Gojira vs King Ghidora**, in cui parte del corpo e la testa centrale gli vengono ricostruiti meccanicamente, e la sua potenza viene centuplicata! Qualcun altro vuole farsi sotto?

♪
味の素
3x3 OCCHI DI YUZO TAKADA
UNDICESIMO EPISDIO
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO
- PARTE PRIMA -

蒙娜麗莎
HONG-KONG
...
MONEY
COSA FACCIAMO ORA, YAKUMO?
EH!? BE', INSOMMA...
NATURALMENTE ANDREMO ALL'AGENZIA DEGLI INCANTESIMI!! *
EH EH!
* VEDI KAPPA 2, 3, 4 E 5_KB.

ECCO QUA!

A DIRE LA VERITA', L'HA SPEDITA LING-LING POCO PRIMA CHE PARTISSIMO DAL GIAPPONE!!
PER
YAKUMO FUJII
NEW HAITSU 322
JUNIN-CHO 53
SHINJUKU-KU
TOKYO JAPAN
AIR MAIL
POST CARD
SONO RIUSCITA A SCOPRIRE DOVE SI TROVA LA STATUA! I DETTAGLI VE LI FORNIRO' NON APPENA ARRIVERETE A HONG-KONG.
Ling-Ling

SI TROVA
STATUA! TUTTI
I DETTAGLI VE LI
NIRO' NON

LA STATUA...

...LA STATUA DELL'UMANITA'!?

VEDI KAPPA NR 9 _ KB

...MA NONOSTANTE QUESTO, DAL SUO RISVEGLIO IN GIAPPONE E' DIVENTATA MOLTO ALLEGRA E AFFETTUOSA...
妖撃社
NON RIESCO DAVVERO A CAPIRE...

...
EEH!
TAK
TAK
妖撃社
...MI ...MI SENTO UN PO' STRANO...

BOP

妖撃社

OFF... L'IMPORTANTE PER LEI E' DIVENTARE UN ESSERE UMANO...

VOGLIO DIVENTARE UN ESSERE UMANO AL PIU' PRESTO!
妖撃社
CE... CERTO!

FRA VIRGOLETTE < > SI PARLA IN CINESE CANTONESE_YUZO

<VOI DUE...>

<...DOVE ANDATE?>

<AH, E' COSI'?!?>

!?

TUMP

TUMP
ZUMP
MA CHE DIAVOLO FAI!? SEI COSÌ VIGLIACCO DA ATTACCARE SENZA AVER...
URGH!
UHMP!

SCUMP
DOOSH
FUSH
< IO SONO LONG MEI-XING, SORELLA MINORE DI STEVE LONG! >
ZUMP
UGH!
<RIDATEMI IMMEDIATAMENTE MIO FRATELLO!! >

UGGH...
CO...COSA STAI DI-CENDO?... P...PARLA IN GIAP-PONESE...

?

<LASCIA ANDARE YAKUMO!!>
<ALTRIMEN-TI VEDRAI COSA PUO' FARE PAI IN-FURIATA!>

ASX

<ALLORA?!?>

<NON FATE FINTA DI NON SAPERE...!! CHE NE DITE DI BARATTARE UN PEZZO DI STATUA CON MIO FRATELLO!?>

<NOO!!>
<EH!?>

<NON DEVI METTERE YAKOMO DAVANTI A ME!!>
<SE MI VEDESSE, LUI MI ODIEREBBE!!>

MALEDETTO TERZO OCCHIO! TI ODIO!!
NON VOGLIO RIVEDERTI MAI PIÙ!!

<QUINDI POSSO STARE SOLTANTO AL SUO FIANCO!!>
?
GRRR
GRRR
...

<MA... CONOSCI I MODI DI DIRE?>
NO NO NO

<SEI MAI ANDATA A SCUOLA?>
NO NO NO

<SONO STATA PROPRIO UNA STUPIDA A SOSPETTARE DI LEI...>
NO NO NO

<...>
NO NO NO

社

<TUTTO CO-MINCIO` DIECI GIORNI FA...>

<MIO FRA-TELLO E` UN **MEDIUM**, E SI GUADAGNA IL PANE CON ESORCI-SMI E PURI-FICAZIONI.>
<VOGLIO DI-RE CHE A HONG-KONG, IL NOME DI STEVE LONG, E` PIUTTO-STO NOTO!>

<ALL'IMPROVVISO VENNE A TROVARLO QUELLA DELL'**AGENZIA DEGLI INCANTESIMI**...>
SALVE!

<E' DA MOLTO CHE NON VIENE A TROVARMI ...COSA DESIDERA OGGI?>

<MI INTERESSA LA **STATUA DELL' UMANITA'**... LE OFFRO QUALSIASI CIFRA!>

<PERBACCO! LEI E' SEMPRE AL CORRENTE DI TUTTO! COME HA FATTO A SAPERLO?>
VABBE'... HA VINTO LEI!
<NELLA STATUA C'E' UNA MICROTRASMITTENTE! A PROPOSITO, SIGNOR STEVE, LEI COME HA FATTO A OTTENERE LA STATUA?>

<BE'... UNA NOTTE HO AVVERTITO NEL CIELO UN AMMASSO DI ENERGIA NEGATIVA, QUINDI EFFETTUAI UNA PURIFICAZIONE...>
<DI CONSEGUENZA, DAL CIELO CADDE UNA STATUA...>

<...SI DANNEGGIO` UN PO' A CAUSA DELLA CADUTA...>

<COSA!?>

<NON...NON E` STATA COLPA MIA!>

<CHE IDIOTA!!>
<COSA STAI INSINUANDO?!>
<COME HAI POTUTO FARE UNA COSA DEL GENERE!? TU NON SEI UN MEDIUM, SEI UN **VENDITORE DI FUMO**!>
<E TU, CHE SEI SOLTANTO UNA MANGIASOLDI CHE SFRUTTA I FENOMENI PARANORMALI PUR NON CREDENDOCI?!>

<...A QUESTO PUNTO, MIO FRATELLO SI ARRABBIO` E NON VOLLE MOLLARE LA STATUA ...PER CUI, TUTTO QUESTO FRACASSO DURO` PER BEN TRE GIORNI!>

<MA ALLA QUARTA NOTTE...>

!?

UH!!?

CHAK

<STEVE! CHE SUCCEDE!? COS'È QUESTO RUMORE!?>

ROLL ROLL

<TUTTO QUEL FRASTUONO CESSÒ, E QUANDO MI RIPRESI, DI MIO FRATELLO NON C'ERA PIÙ NEMMENO L'**OMBRA!**>
<DA QUEL GIORNO, ANCHE LA DONNA DELL'AGENZIA DEGLI INCANTESIMI SCOMPARVE... LASCIANDO QUI UN PEZZO CHE AVEVA DIMENTICATO DI RUBARE...>

IL CINESE PER TUTTI

<TORNERÒ DI NUOVO... SE DOVESSE FARSI VIVA QUELLA DONNA, DITELE CHE **BARATTERÒ** IL PEZZO IN CAMBIO DI MIO FRATELLO!>

<A... ASPETTA UN ATTIMO! POSSO DARE UN'OCCHIATA AL PEZZO?>

<ANCHE SE NON CREDO CHE SIA STATO UN VIGLIACCO COME TE A RAPIRLO...>
<...C'È UGUALMENTE IN GIOCO LA VITA DI MIO FRATELLO, QUINDI NON POSSO FIDARMI DI NESSUNO!>
<FATTI CORAGGIO!>
<TUO FRATELLO SARÀ SICURAMENTE SANO E SALVO, NON TI PREOCCUPARE!!>
<TE LO ASSICURO! IL MIO **SESTO SENSO** NON SBAGLIA MAI!!>
...QUANTO È ANTIPATICA...
...
TE LO GIURO!!
<DEVI FIDARTI!! **YAKUMO** LO SALVERÀ SICURAMENTE!!>

<ASPETTERO' SENZA CONTARE SU DI LUI!>

AH AH AH!!

TAP TA P.

HASH

...SIETE STATI VOI!?

COF

COF

E... EHI!!

BOOM

‹UUH!›

SWING

ZAK

‹NOOO!!›
‹AIUTOO!!›
‹...MALE-DETTO...!!›
HASH

HASH

<AIUTOO!!>

<NON LA MOLLERO` MAI, A COSTO DI MORIRE!!>

PLINK

TUMP

UGH!
WAMP

URKGH!!

PASH

OOOH...

OOOH...
OOH...
OOOH...
OOH... OH...
OOH

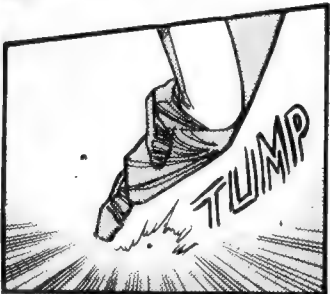
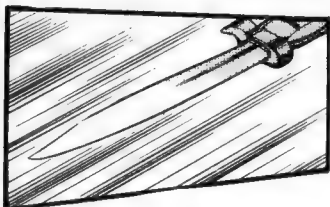
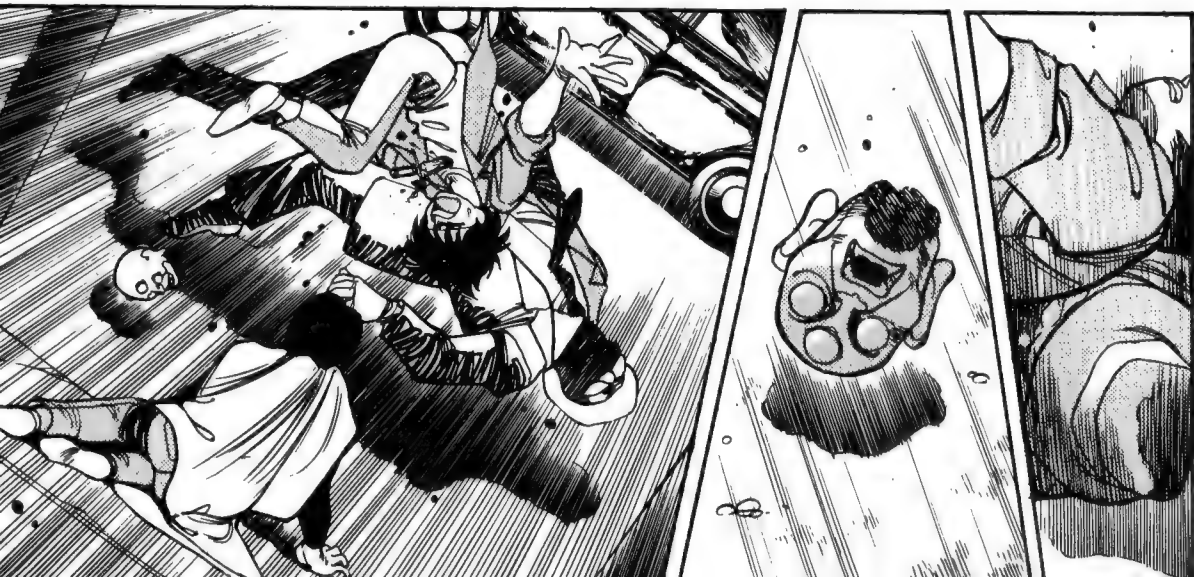
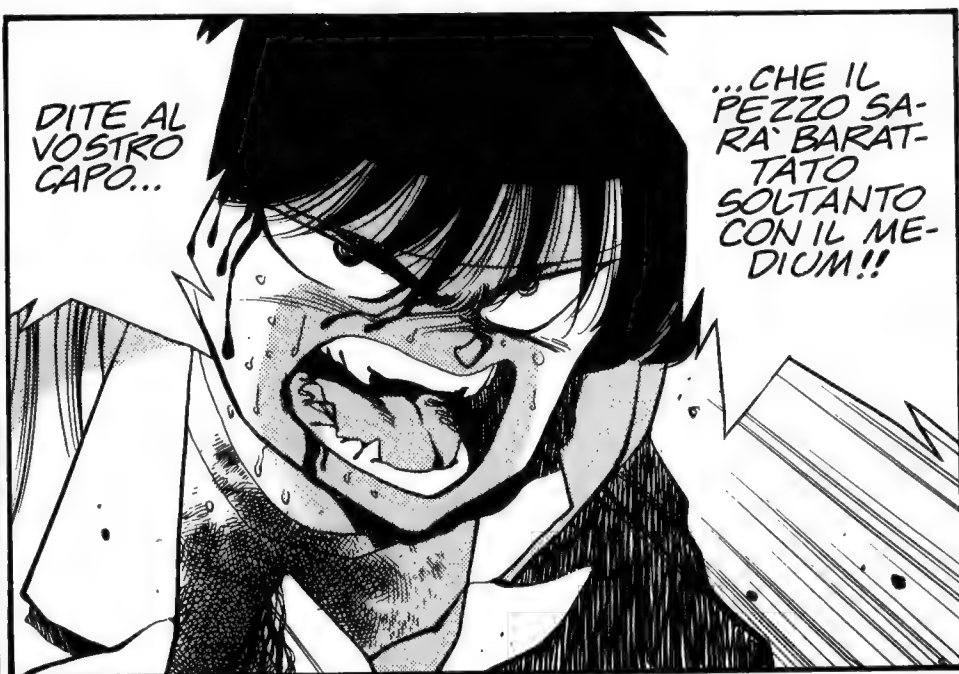
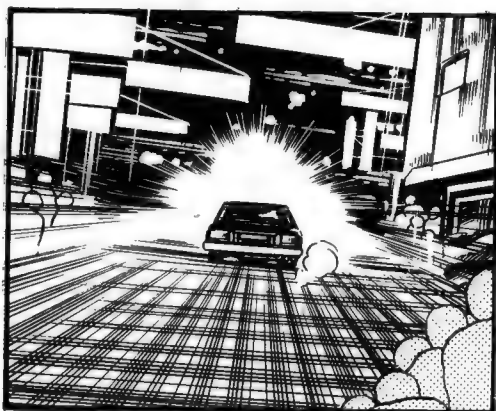
UGH!
DITE AL VOSTRO CAPO...
...CHE IL PEZZO SARÀ BARATTATO SOLTANTO CON IL MEDIUM!!

PANT
PANT

YAKUMO...

NON PREOCCU-PARTI... STO BENE...
YAKUMO...

NNN
NNN
NNN
NNN

EH EH EH!
SENTO CHE SUCCEDE-RÀ QUALCO-SA DI **GROSSO**...!

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

SHURATO

CHOOJIN

10

© Sotsu Agency/Tatsunoko

Se volete passare tre quarti d'ora davanti al televisore per vedere qualche bella immagine, **Ladius** (Yamato video, 48', L. 39.900), è il film che fa per voi. L'OAV in questione è stato realizzato in Giappone nel 1987 dalla Ashi Productions e si intitola in originale **Makyo Gaiden Le Deus** (La leggenda del mondo scomparso: Le Deus).

La trama, in verità molto semplice, si articola nella ricerca di una preziosa forma di energia sfruttata secoli addietro da una stirpe ormai estinta: il 'lidorium'. La corsa al ritrovamento del perduto tesoro vede molti partecipanti, primo fra tutti il bel Lott che, aiutato dai due androidi Supica e Seneca, fa il cercatore di tesori di professione. L'altro contendente è Demster, che ovviamente cerca l'immenso potere per usarlo nella realizzazione di scopi malvagi. Dopo aver ucciso tutti i custodi e aver rubato il loro Occhio di Salem, Demster, contemporaneamente a Lott rintraccia l'ultima discendente e custode dell'antica stirpe di Quall, la giovane Yuta, e con lei il suo prezioso amuleto, chiave mancante per l'accesso al Lidorium. La lotta è aperta, Demster rapisce Yuta, e Lott si prodiga per salvarla. Il risultato è scontato.

La prima impressione che si ha dopo aver guardato questo film per il piccolo schermo è quella di aver assistito alla prima puntata di una qualsiasi serie robotica fatta per la TV. La storia lascia aperto il finale a nuovi sviluppi, inoltre molti stilemi caratteristici di questo tipo di prodotto si rifanno molto alle serie degli anni Settanta, in cui la storia veniva divisa in tre momenti ben distinti gli uni dagli altri: il primo è dedicato alla vita privata dei protagonisti, il secondo infittisce la trama dell'episodio, mentre il terzo e ultimo è il momento decisivo, quello dell'utilizzo del robot come 'arma finale'.

Anche in **Ladius** esistono questi tre momenti, rivisitati forse in maniera più attuale, ma sempre ben definiti. Un particolare curioso, che rende ancor più evidente l'omaggio alle vecchie serie, è il modo in cui Lott chiama a sé il potente **Ladius**: sembra di rivedere Aran Banjo, il protagonista di *Daitarn III*, chiamare il suo robot. A parte tutto, **Ladius** risulta essere un film non molto innovativo nella trama, ma molto ben animato, ravvivato soprattutto dalle scene finali che, cúrate da capaci mecha-designer, risultano veramente 'tirate a lucido' e fanno del combattimento il vero fulcro della storia. Due righe vanno spese anche per parlare delle traduzioni: a parte il nome del robot, storpiato in **Ladius**, nella versione italiana ritroviamo anche Spica e Liot rispettivamente trasformati, per errata pronuncia, in Supica e Lott. Se si può accettare l'adattamento del Lido in Lidorium, è assai difficile spiegare il motivo che ha indotto a tradurre L'occhio di Zaren nel sicuramente meno esotico Occhio di Salem.

Barbara Rossi

STORIA	ANIMAZIONE	DESIGN	MUSICHE	DOPPIAGGIO
●	●●●●	●●●●●	●●	●●●

Esiste un luogo al di fuori della comprensione umana dove le divinità del bene e del male si affrontano in una guerra senza pari, questo posto è chiamato Tenku Kai, ed è proprio qui che prende vita una delle più belle leggende mai raccontate.
TENKU SENKI SHURATO

OM SHURA SVAHA

di **Andrea Pietroni**

da sinistra: Reiga, Ryoma, Vishnu, Hyuga e Shurato
© Sotsu agency/Tatsunoko

Tenku Senki Shurato (Shurato, cronaca delle guerre celesti), si colloca nell'ambito di quelle serie che hanno come protagonisti i cosiddetti 'eroi in armatura', ed è l'ultima in ordine di tempo. Rispetto alle precedenti, presenta una sceneggiatura molto solida, non ha le lacune mitologiche e mal reinterpretate di **Saint Seiya** (*I Cavalieri dello Zodiaco*) e la trama abbastanza confusa di **Samurai Trooper** (*I Cinque Samurai*), però anche qui la mitologia ha una parte di primo piano. Le religioni Buddista e Indiana fanno da sfondo alle vicende: molti dei nomi dei personaggi e il significato di oggetti e frasi, infatti, sono legati alla mitologia di queste due religioni. La serie viene messa in onda il 6 aprile del 1989 e termina con il trentottesimo episodio il 18 gennaio del 1990. Viene prodotta dalla Tatsunoko (*Choojiku Yoosai Macross*, *Hariiken Polymer*, ecc...), sceneggiata da Go Mihara, caratterizzata dal character design di Matsuri Okuda (*Ginga Heiyu Densetsu*, *Yoma* e *California Crisis*), la creazione delle armature viene invece affidata allo studio Ammonite (*Choojiku Kidan Southern Cross*), diretta da Takao Koyama (*Dr. Slump*, *Dragonball*) e il tutto supervisionato dall'instancabile Ippei Kuri (*Kagaku Ninjatai Gatchaman*), uno staff d'eccezione per una serie che ha ottenuto e ha il consenso unanime del pubblico, superando di gran lunga lo standard qualitativo della maggior parte dei cartoni animati prodotti in quegli stessi anni, e collocandosi in testa a tutte le classifiche d'ascolto.

LA STORIA

Shurato Hidaka e Gai Kuroki, sono due grandi amici uniti dalla passione per le arti marziali, ed è a causa di questo interesse che stanno per affrontarsi ai campionati nazionali che si tengono a Tokyo. Nel bel mezzo della lotta, Shurato sente una voce di donna che sembra chiamarlo mentalmente pronunciando parole per lui incomprensibili; di lì a poco, il ragazzo si ritrova catapultato in un altro mondo. Risvegliatosi dallo shock, vede di fronte a sé una ragazza che si presenta come Lakshu, la quale gli dice di essere giunto a Tenku Kai, un mondo situato su un piano più alto dell'esistenza. Mentre i due stanno parlando, fa la sua comparsa anche Gai, vestito di una strana armatura nera; Shurato si rivolge subito all'amico, ma questi però lo attacca all'istante. Per difesa, il ragazzo estrae dalla tasca un oggetto che usa per bloccare la spada di Gai: il Veda (questo il nome dell'oggetto), si trasforma in un Baruda, il veicolo che funge da trasporto alle divinità indiane.

In quell'istante risuona nuovamente nella mente del giovane la voce di donna che lo aveva condotto su Tenku Kai, la quale lo invita a pronunciare la frase "Om Shura Svaha": come per magia il Baruda diventa una potente armatura (Shakti) che va a rivestire Shurato, per proteggerlo nella lotta. Gai si dimostra più forte di quanto sembri, ma il ragazzo non è solo: giunge infatti dal cielo un altro uomo a bordo di un Baruda, che trascina via Shurato e Lakshu prima che lo scontro abbia termine. Questo nuovo personaggio si chiama Reiga e fa parte degli Hachibushu, gli otto difensori della realtà. Lakshu e Reiga, conducono Shurato al cospetto della dea Vishnu, che si rivela essere la donna che parlava alla mente del ragazzo, e che ora spiega a Shurato il motivo della sua chiamata. Diecimila anni prima, le divinità benevole chiamate Deva e guidate da Vishnu erano riuscite a sconfiggere ed esiliare gli dei maligni Asura, il cui capo è Shiva il distruttore, riportando la pace su Tenku Kai. Tali benefici giovarono anche alla Terra, che essendo la controparte del mondo celeste, risente degli effetti di ogni evento a esso legato. Ora, continua a spiegare Vishnu, gli Asura si stanno preparando a un nuovo attacco, e i Deva hanno bisogno anche di due terrestri per poter disporre di tutti e otto gli Hachibushu, ma purtroppo Gai si è già schierato dalla parte sbagliata, e molto probabilmente non per sua volontà. Shurato è molto titubante, ma per capire il comportamento dell'amico decide di aiutare Vishnu, che presenta così al ragazzo i suoi compagni: Reiga è Karura-oo Garuda, il re degli uccelli e veicolo di Vishnu, Hyuga è Ten-oo la tigre, Ryoma è Ryo-oo il drago, Renghe è Naara-oo l'unicorno, Kuya è Dappa-oo il bufalo d'acqua, Dan è Hiba-oo il rinoceronte, Shurato diventa Shura-oo il leone bianco e Gai è Yaksha-oo il lupo nero. Vishnu rende noto al ragazzo che per combattere, può attingere a una fonte pressoché infinita di potere che risiede nel corpo, il cui nome è Soma, e con la quale si ha la capacità di creare particolari colpi offensivi. Nella sala è presente anche Indra, il braccio destro di Vishnu, e colui che ha addestrato e guidato gli otto Hachibushu; quest'uomo, in realtà, ha aspettato per diecimila anni il momento propizio per dare il via alla rivincita degli Asura e sta cercando il modo di portare dalla sua parte gli otto guerrieri. Una notte, il traditore riesce a trasformare in pietra Vishnu così da impedirle di interferire nei suoi piani, ma in quel momento entra nella stanza Hyuga. Poco dopo giungono anche Shurato e Gai, impegnati in un combattimento corpo a corpo, e presto accorrono anche i restanti guerrieri, alcuni dei quali credono che l'autore del misfatto sia Shurato, e si schierano in difesa di Indra. A questo punto i giochi sono ormai fatti: a Shurato, Hyuga, Reiga e Ryoma non rimane che allontanarsi per decidere una tattica per salvare la dea e riportare alla ragione i compagni ribelli, aiutati anche da Lakshu e dal suo draghetto Mi. E' proprio ora che ha inizio la vera guerra che vede le due fazioni affrontarsi senza esclusioni di colpi. Più avanti nella serie, fa la sua comparsa anche Shiva, riportato in vita da Indra, il quale non contento dell'operato dell'uomo decide lui stesso di dirigere l'attacco contro i Deva. Il finale della serie risulta quantomeno drammatico e toccante: Shurato per sconfiggere Shiva e riportare la pace su Tenku Kai e sulla Terra, si trova costretto ad affrontare definiti-vamente Gai, che, al culmine dell'estenuante lotta, trafigge con la spada l'amico. Tale azione lo libera dal giogo che lo lega a Shiva, trovandosi del tutto disorientato. La ferita non risulta mortale, e Gai finalmente libero e in pace con se stesso si unisce a Shurato nello scontro con Shiva. Shurato sprigiona tutto il suo Soma per fare apparire l'armatura dorata del

Gai all'attacco. © Sotsu Agency/Tatsunoko

La graziosa Renghe. © Sotsu Agency/Tatsunoko

Reiga. © Sotsu Agency/Tatsunoko

dio Brahma come gli era stato detto da Vishnu, ma nel fare questo non ha più la potenza necessaria e viene sopraffatto da Shiva. Gai, per sdebitarsi, decide di sacrificarsi, unendosi anima e corpo a Shurato. In un'orgia di luci e colori si compie il fatto: Gai trasforma il suo corpo e il suo spirito in pura energia Soma, così da ristabilire il potere dell'amico. Shurato lancia il più terribile dei suoi colpi distruggendo definitiva-mente il nemico. Finalmente Tenku Kai e la Terra sono salve, ma Shurato non potrà mai dividere con Gai la gioia di questo momento tanto atteso.

Shurato. © Sotsu Agency/Tatsunoko

LA MITOLOGIA

Come già detto, molti sono i riferimenti con la mitologia Indiana: andiamo quindi a vedere come è stata utilizzata all'interno della sceneggiatura. L'Induismo è una religione molto complessa, e il pantheon indiano è strutturato diversamente da quelli greci o nordici: non esiste infatti una divinità suprema che è a capo delle altre, e ogni dio è considerato il più grande negli inni a lui dedicati. Vishnu, Shiva e Brahma sono le divinità maggiori; il primo (in realtà è un uomo, e non una donna), è un dio positivo che ha a cuore la salvezza degli uomini; il secondo, invece, è terribile d'aspetto e malvagio (il Shiva della serie si presenta come un essere umano che nasconde l'aspetto pauroso per manifestarsi poi alla fine della serie) e possiede sulla fronte un terzo occhio che simboleggia uno Yoni (organo genitale femminile) che è indice di dualismo. Brahma, invece, è colui che sta all'inizio e alla fine di tutta la realtà e che mantiene l'ordine universale, e assieme agli altri due forma la cosiddetta Trinità indiana (Trimurti); quest'ultimo compare in Shurato negli ultimi episodi come possessore dell'armatura suprema atta a sconfiggere il male. L'energia Soma nei canti Veda è in realtà il nettare degli dei che dà vigore ed energia. Quando Shurato e gli altri guerrieri devono generare una quantità maggiore di Soma per creare un colpo d'attacco, recitano un Tantra, ovvero entrano in dialogo con l'armatura che deve fungere da catalizzatore per il Soma; i Tantra originali, invece, sono scritture generalmente concepite come dialoghi fra Shiva e Shakti (fra il dio e la propria moglie). Shurato recita il proprio Tantra (Namah samanta-buddhanam, a vi ra hum kham svaha) seguito dal nome del colpo (Shura Matsuha Ken), e così facendo l'energia convogliata dall'armatura viene rilasciata dal pugno del ragazzo, che colpisce il nemico con tutta la forza disponibile. Le armature Shakti si trasformano in un Baruda, che nella mitologia è il nome generico che contraddistingue gli animali-veicolo degli dei. Shakti (in indiano: energia) sono le mogli delle divinità: l'armatura si unisce al corpo del guerriero per renderlo integro e nel pieno della forza, così come nell'induismo tutti gli dei maschi hanno una moglie, con la quale si uniscono (anche in senso sessuale) in matrimonio per diventare completi e partecipi di tutta la conoscenza universale. Tutto questo discorso è riconducibile ai Veda ovvero i testi sacri dei sacerdoti indiani, ed è proprio da questi libri che sono state desunte le nozioni sulla mitologia. I miti indiani sono sicuramente i più complicati, in quanto hanno varie diramazioni, e i testi rinvenuti presentano varie divergenze e contraddizioni; nonostante questo, l'artefice della sceneggiatura (Go Mihara), ha saputo ben rappresentarli, rendendoli meno caotici.

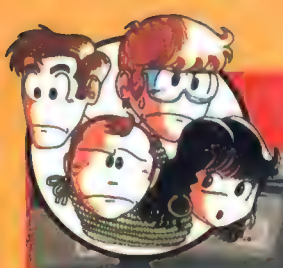
...on l'arma... ...otsu Agen... ...noko

SHURATO L'OAV

Scrimil, Gai e Shurato © Sotsu Agency/Tatsunoko

Quando una serie televisiva ottiene un discreto successo, non è raro che la casa di produzione decida di realizzarne un seguito, e nella maggior parte dei casi tale scelta ricade sulla possibilità di inserirlo in uno o più OAV. Questo è appunto il caso di Tenku Senki Shurato di cui sono uscite 6 videocassette fra il 16 settembre del 1991 e il 16 marzo del 1992. Al termine della serie televisiva, Shurato rimane su Tenku Kai, e non si viene a sapere se tornerà mai sulla Terra. Una risposta a questo quesito viene da questa serie di OAV dal titolo **Soosei E No Antoo** (L'oscura battaglia per la genesi). L'armonia è ancora una volta minacciata: Vishnu percepisce sulla Terra una potente emissione di energia negativa, che viene denominata Soma Misterioso. Shurato e gli altri Hachibushu scendono sul mondo degli esseri umani per investigare sulla reale identità del Soma. Il ragazzo ritorna così nella città dove aveva abitato in precedenza, per condurre in incognito una regolare vita da studente delle superiori. Con lui, o meglio dentro di lui, c'è Gai, con il quale si era unito alla fine della serie. Sia Mina, sorella maggiore di Gai, che Yumiko, sorellina di Shurato, che il nonno, non ricordano nulla della loro esistenza; questo dovrebbe facilitare la sua missione, mentre invece gli causa malinconia e sofferenza. Misteriosamente, Mina ha dei flashback in cui ricorda il fratello e chiede all'amico informazioni, ma Shurato non può risponderle e questo è per lui fonte di altro dolore. Intanto si verificano strani fenomeni: non si hanno più notizie di Kuya e Dan, durante le ricerche, salvando una bambina da un camion che rischiava d'investirla, scompare insieme a lei rapito da un'energia misteriosa. Nello stesso tempo, Shurato perde la percezione del Soma di Gai dentro di lui. Reiga, diventato il gestore della taverna dove si ritrovano gli Hachibushu, ricollega le sparizioni a una manovra del Soma Misterioso, e decide di indagare e partendo per Okutama dove Ryoma e Hyuga sono impegnati in battaglia. Le sottili trame ordite dal Soma sembrano tessute da un misterioso personaggio dall'aspetto angelico, Scrimil, che ha procurato a Mina il recupero parziale della memoria, e che non sembra affatto estraneo alla sparizione del Soma di Gai. Infatti, Scrimil è la forma corporea del Soma malvagio, e sia Shurato che Reiga cercano di fermarlo senza ottenere nessun risultato tranne una pesante sconfitta. La sparizione del Soma di Gai è dovuta al fatto che il ragazzo si è scisso da Shurato ottenendo nuovamente il suo corpo e ora vaga senza meta, ricoperto di uno straccio, per le vie della città. Nel frattempo, Scrimil si occupa di sconfiggere gli Hachibushu che, tranne Shurato, sono stati tutti sconfitti e trasportati nel Bumeijin, un luogo situato in un'altra dimensione. Il Soma Misterioso, ha bisogno di un corpo mortale per ottenere il massimo del potere, ed è per questo che ha liberato Gai dal corpo di Shurato, ma non riuscendo a trovare il ragazzo, decide di servirsi di Mina impossessandola. Finalmente tutti i nodi vengono al pettine e Gai si trova faccia a faccia con la sorella, dando inizio allo scontro finale fra il bene e il male. In aiuto di Gai giungono ben presto Shurato e Lakshu, e assieme al ragazzo riescono a distruggere Scrimil e a liberare di conseguenza Mina e gli altri compagni.

AP & SS

Mina, la sorella di Gai. © Sotsu Agency/Tatsunoko

La Rubrika dei KAPPA BOYS

Bolgia! Foto di Sabrina Daviddi

Ciao a tutti. Volevamo ringraziarvi della massiccia partecipazione al **Kappa Kreus Party** che si è tenuto a Imola il 27 febbraio scorso: eravamo proprio un totale! Vi parliamo dallo sgabuzzino delle scope della sede bolognese della Star Comics, da poco inaugurata e già invasa da quell'essere verdognolo e viscido che risponde al nome di Kappa... Aiuto! Siamo prigionieri! L'unica cosa che possiamo fare è sperare che quel gaùrro non abbia combinato qualche macello e che questo numero di **Kappa Magazine** esca in edicola e nelle librerie senza problemi. La festa, dicevamo, è riuscita piuttosto bene, e nonostante la discoteca Cap Creus fosse un po' fuori mano, le sue sale, salette e salotti sono stati letteralmente invasi da manga-fan e curiosi che si sono trovati di fronte a proiezioni di cartoni animati, alle caterve di **Kappa Magazine** e **Starlight** sparsi ovunque, alla mostra di disegni originali dedicata a **Dirty Pair** e... a Yuri e Kei in persona, interpretate da due simpatiche P.R. danzerine abbigliate in 'Rambo-style'. Insomma, ne sono successe di cotte e di crude (di *cotte*, in particolar modo) e i cartoni animati sono stati piuttosto apprezzati: un grazie in particolare a Tiziano Capelli che, sfidando il gelo polare artico di quella sera, si è prontamente fiondato alla discoteca all'ultimo secondo consentendoci di partire con la proiezione del divertente film **Dirty Pair**; la serata è proseguita poi con **Video Girl Ai** (sì, li abbiamo visti i vostri sorrisi soddisfatti: la bocca vi arrivava da un orecchio all'altro! E voi avete letto **Neverland**, su cui pubblichiamo da questo mese **Video Girl Ai**?), per poi concludere con il primo film di **3x3 Occhi**, proiettato verso mezzanotte 'mixato' alla musica da discoteca; e non era ancora finita! Terminato il film, mentre tutti si scatenavano in pista, sono partite le diapositive (fisse al piano terra, a centinaia sul soppalco), nonché i flash che riproponevano a caso sulle pareti i personaggi principali di **Kappa**! Ci sembra di aver capito che vi è piaciuta, per cui, se siete festaioli incalliti, tenete d'occhio *Appunti*, in seconda di copertina... Il **Kappa Tour** sta per arrivare anche nella vostra città! Inutile provarci, non vi potrete salvare, e noi vi verremo a stanare di persona per costringervi (?) a divertirvi. Se poi trovate scomode le discoteche e le sale messe a disposizione dalle fiere del fumetto, c'è la **Prima Convention di Cinema, Fumetto e Animazione Giapponese** (leggete in terza di copertina, alla fine della rivista) dove potrete sedervi tutto un giorno al cinema per gustarvi le ultime produzioni animate del Sol Levante, con anteprime mai viste prima d'ora in Italia e ospiti come Antonio Serra (autore di **Nathan Never**) e Luca Raffaelli! Vi aspettiamo!

Kappa Boys

Le due belle P.R. interpretano Yuri e Kei, le ***Dirty Pair***, *anzi, le Dirty P.R.!! Foto di Sabrina Daviddi*

DICHIARAZIONI RACCOLTE

Andrea Baricordi: *E' come se qualcuno mi stesse prendendo a calci da dentro la testa...*
Andrea Pietroni: *In discoteca si viene per ballare, non per stare impalati!!*
Barbara Rossi: *Il mio è un normalissimo vestito, non un costume da Pai!*
Massimiliano De Giovanni: *Più che una festa, una figata pazzesca... Ma il coretto potevate risparmiarvelo!*
Il Pubblico: *Nudo! Nudo! Nudo!*
Luca Poli (illustratore D. P.): *Bel casino, ràgaz!*
Andrea Plazzi (Star): *More Dirty Pair!!*
Mauro Daviddi: *Come siamo scemi!*
Sabrina Daviddi: *...ma quanta gente c'è?!?*
Luca Scatasta (Star): *Prendo appunti...*
Uno che non aveva capito: *Cos'è? Il Dylan Dog Horror Fest? Dove sono i mostri?*
Ragazza ingenua: *Oh... I cartoni animati!*

Qui sopra, ancora le 'Dirty P.R.' durante un piccolo battibecco che ha creato non poco panico. Qualcuno se ne è tornato a casa sezionato come una torta di compleanno a causa dei raggi laser (effetti speciali: cartoleria giocattoleria SottoCasa), altri bruciacchiati a causa del violento incendio scoppiato grazie alle vampate di calore emanate da... Yuri e Kei! Qualche fortunato è stato invece sbranato da Mughi, piombato attraverso il tetto alla ricerca della sua capsula di Kalium verso le quattro del mattino. Foto di Sabrina Daviddi

La Rubrika del KAPPA

Ma che, ce state a provà? Non ho organizzato l'occupazione di questo numero di **Kappa** perché quei quattro gaùrri mi rubassero lo spazio!! E avete notato che linguaggio usano? Mi fanno il verso, mi fanno! Ma fatemi il piacere, invece. Come potrei esimermi dal diffondere le ultime notizie sul Giappone, miei cari ranocchi, specialmente ora che Isao Takahata ha sfornato una nuova animazione filmica? **Umi ga Kikoeru** è il nuovo gioiellino di semplicità che il collega del buon Miyazaki ha realizzato per gli Studi Ghibli (vedi Kappa nr. 2) e per la gioia delle famigliole giapponesi. Per saperne qualcosa di più, però, dovrete aspettare l'intervento del nostro gallo di redazione (nel senso di francese), in onda in uno dei prossimi numeri della rivista. Per un Takahata che crea, un Yoshiharu Sato che copia! **Nan to Jo Sensei** è l'ultima bimbaggine della Nippon Animation, che riprende il tormentone delle donne piccole... oops, *Piccole Donne*, per un gradito (da chi?) epilogo del romanzo di Louise May Alcott. Jo non è più una maschiaccia, ma una maestrina in puro stile libro *Cuore*, e la vera protagonista della serie animata è proprio una sua giovane allieva (scopiazzata pari pari da Kiki, la streghetta delle consegne a domicilio ideata da Miyazaki). E ora, una confessione: a volte anche uno come me è capace di grandi commozioni (non necessariamente cerebrali) e versare qualche lacrimuccia ogni tanto fa sicuramente bene. Mi era successo con la morte sul ring del mitico *Rocky Joe* (in Italia la scena è stata ovviamente censurata, assassini!!), e ora un altro grande protagonista ha lasciato il mondo del fumetto giapponese: Gunma Akagi (che in Italia conosciamo come Patrick, della serie TV *Motori in pista*), l'aspirante campione di Formula 1 che per anni ha dominato la scena di **F**, il manga di Noboru Rokuda. E' morto Gunma, viva Gunma!! La serie, infatti, si chiude con un bruttissimo incidente al Gran Premio di Monaco, dove il nostro quadriruotato pazzoide schizza fuori strada a tutta birra, e precisamente vola in mare. Ma per un Akagi che se ne va, uno arriva: un piccolo Akagi, del tutto identico al paparino, viene introdotto nel nostro mondo dalla donna dello sfortunato pilota. Seguirà le orme (di gomma bruciata) del padre? Visto l'epilogo della storia, c'è proprio da sperare di no!

Il Kappa

La tecnologia è sempre il migliore metodo per creare un superman, sia che la trasformazione avvenga per volere del diretto interessato, sia che il soggetto la subisca forzatamente. I superman nipponici ottengono solitamente i poteri grazie a qualche esperimento operato sulla loro persona o ad accessori applicati al costume di battaglia. La loro condizione, raffrontata a quella dei supereroi americani, è più simile a quella di Iron Man e Batman che non a quella degli X-Men o di Superman. Infatti, se volessimo parlare di eroi con poteri mutanti ottenuti fin dalla nascita, ci troveremmo di fronte a un discorso molto più vasto, che può sconfinare dalla fantascienza alla commedia. Per cui, ecco cosa succede quando in Giappone nasce un superman, o meglio, un…

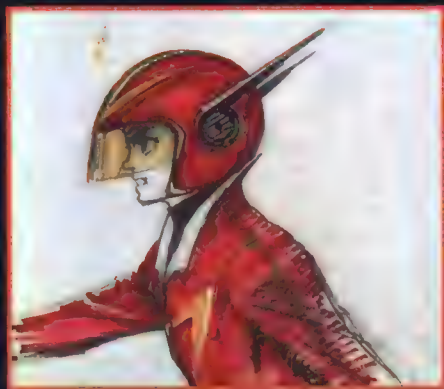
CHOOJIN

di **Andrea Baricordi**

FRANKENSTEIN D'ACCIAIO

Se nella letteratura la rivisitazione del mito di Prometeo è rappresentata da *Il mostro del Dottor Frankenstein*, per quanto riguarda l'animazione giapponese il titolo deve andare a **Shinzoningen Cashern** (Cashern, l'uomo dal nuovo corpo - 1973), conosciuto in Italia come **Kyashan**, a causa di un errore di adattamento del nome ('kyashan' è la pronuncia nipponica di Cashern, per l'appunto). Quasi a sottolineare l'affinità con il romanzo di Mary Shelley, la vicenda prende il via da una rupe a strapiombo sulle scogliere dell'oceano, all'interno del castello-laboratorio di un noto genio della cibernetica, il professor Azuma, durante nientemeno che una notte buia e tempestosa. In questo singolare laboratorio il professore abita con la sua famiglia, e vi lavora per conto del governo a un progetto per la decontaminazione del mondo e per il miglior sfruttamento delle risorse del mare e delle montagne: le macchine che dovranno occuparsi di questo duro compito sono quattro androidi, i primi mai realizzati al mondo, e giacciono ancora inanimati in quattro capsule di vetro, pronti a ricevere ener-

gia ed essere comandati dall'uomo per iniziare i lavori. Ma, come nella migliore delle tradizioni, un fulmine colpisce il castello e scarica un'incredibile quantità di energia nel cervello elettronico dell'androide 'coordinatore', il modello BK-1; inutile dire che, del tutto irrispettoso delle leggi della robotica, il robot umanoide si desta dal limbo della macchina e assume coscienza propria. Quando il prof. Azuma, la moglie, il figlio Tetsuya e il fedele cane Lucky vedono avanzare BK-1 nelle buie sale del castello, cercano di comandargli il ritorno alla capsula, ma la risposta è agghiacciante: l'androide ha intenzione di ribaltare le sorti, e sottomettere l'umanità e tutti gli esseri di carne e sangue che volevano sfruttare i robot come schiavi. L'unico moto di simpatia che il Frankenstein d'acciaio riesce ad avere, è nei confronti del cigno-robot Swanee, uno dei primi meccanismi autocontrollati del professore. A nulla serve l'intervento delle Forze di Difesa, poiché BK-1 è stato realizzato per resistere alle peggiori condizioni possibili, dalle radiazioni alle frane, dall'inquinamento in generale alla lava di un vulcano, proprio perché in zone di quel tipo avrebbe dovuto operare. Azuma e famiglia sono costretti a fuggire, ma l'androide giura di catturare il suo creatore, che inizia a temere serie ripercussioni sulla vita di ogni giorno: BK-1 sa che il professore potrebbe ideare qualcosa in grado di distruggerlo, e per evitare che questo avvenga si organizza. In breve riesce a risvegliare gli altri tre androidi e a porli sotto di sé in una gerarchia militarista: entrano così in azione il massiccio Barashin (capo delle forze androidi), il basso Sagure (capo dei servizi d'informazione) e l'esile Akubon (addetto alla riproduzione dei robot) e il castello si trasforma in breve tempo in una allucinante fortezza, a metà fra una base operativa e una inarrestabile catena di montaggio per le armate. Il richiamo all'orrore e alla assurda demenza nazista diventa subito evidente, a partire dall'atteggiamento dei quattro nei confronti degli esseri umani (leggi: razza inferiore), dal loro parziale abbigliamento (altissimi berretti con visiera) e dal simbolo sotto cui agiscono (una parodia della croce delle SS: un triangolo equilatero rovesciato con gli spigoli uncinati). L'orrore della guerra è, nonostante tutto, drammaticamente realistico. E' impressionante vedere le armate di robot, tutte impassibili, tutte perfettamente inquadrate e suddivise in batterie per 'utilità', marciare all'unisono scandendo, con il ritmico martellare dei passi metallici sulle deserte vie cittadine, l'inarrestabile avanzata androide verso la conquista del mondo. Le ambientazioni richiamano alla memoria quelle cittadine europee coinvolte nella Seconda Guerra Mondiale, con vialetti ancora lastricati in pietra, case dai muri un po' scrostati e dalle tapparelle verdi, mentre i lampioni per le strade sono ancora a lanterna; nonostante ciò, l'abbigliamento degli umani perseguitati è attuale, così come le automobili, mentre i nomi dei personaggi sono prevalentemente giapponesi: in questa miscellanea anacronistica di periodi, eventi, mode e nazioni, viene radunato un Consiglio Internazionale che, non potendo contrastare le forze androidi, non trova niente di meglio da fare che accusare il professor Azuma, e scaricare tutta la responsabilità su di lui. E' la morte del fedele Lucky che in realtà fornisce la scintilla d'avvio per la ribellione del genere umano: per salvare Runa, amica di famiglia degli Azuma, il fedele cane sacrifica la propria vita, scoprendo però uno dei punti deboli dei robot. Essi sono infatti molto lenti e goffi, e il loro intelletto si riassume in un semplice impulso ad attaccare qualsiasi essere di natura organica attraversi loro il cammino. Tetsuya assiste sorpreso all'esperimento in cui il padre trasferisce la memoria di Lucky nel dinamico corpo di Flander, un cane robot dalle sorprendenti (e assolutamente fantasiose) capacità: artigli e zanne fendono senza problema il metallo degli androidi invasori, il lanciafiamme situato nella sua bocca sviluppa un calore di diverse centinaia di gradi, mentre il corpo è in grado trasformarsi in una motocicletta, in un jet, in una trivella e in un mezzo subacqueo... con metamorfosi spettacolari ma decisamente improbabili, visto che oltre a subire deformazioni 'elastiche', cambia anche di colore!!! Ed è proprio così che nasce l'androide perfetto, l'Uomo dal Nuovo Corpo, Cashern: Tetsuya convince il padre che solo un uomo tramutato in androide, con la sua intelligenza superiore, unitamente alla incredibile forza che guadagnerebbe, potrebbe sconfiggere le armate dei goffi guerrieri d'acciaio e bulloni. Il padre e la madre cercano di convincerlo ad abbandonare un'idea tanto folle, anche perché un processo del genere è irreversibile, ma il ragazzo è risoluto: se questa è l'ultima possibilità che rimane, allora va sfruttata senza remore. E così, cessa l'esistenza di Tetsuya, ragazzo coraggioso, e inizia quella di Cashern, ragazzo androide, alimentato dall'energia solare e dalla speranza che il suo sacrificio possa veramente portare un futuro migliore. Cashern e Flander rappresentano, a questo punto, l'ultimo baluardo degli esseri umani contro la minaccia meccanica (e se considerassimo il periodo in cui è

Alcune curiose immagini della pre-produzione di Shinzoningen Cashern: sopra, un disegno semidefinitivo su acetato: l'elmetto è completamente diverso e privo della mezzaluna, mentre Runa portava l'iniziale sul vestito; sotto, uno dei primi bozzetti che prevedevano un costume rosso. © Tatsunoko Production

stata realizzata questa serie, potremmo cogliere una piccola critica nei confronti della società, sempre pronta ad abbattere e a distruggere la natura in nome del progresso più bieco e fuligginoso), ma gli uomini non lo sanno, e restano sorpresi quando un ragazzo biancovestito e un cane di metallo azzurro si gettano soli al centro di un'intera armata, e a pugni, calci e prese di lotta perforano, smembrano e stritolano le armate androidi finché non ne resta che una sterminata distesa di rottami contorti e fumanti sotto il sole. Ma l'azione dei due eroi è disperata, poiché la loro impresa è valida solo come diversivo o per difesa immediata. L'esercito androide dilaga in tutto il mondo, e continuare a combattere le armate alla frontiera è come cercare di abbattere un muro con un coltellino a serramanico. E intanto i robot si organizzano, e creano nuove specie di soldati, oltre ai modelli base Bulldozer, Lanciafiamme e Mitragliatori, rendendo l'impresa sempre più ardua. Si rende necessario un attacco diretto alla fonte, e cioè all'ex-castello-laboratorio. Il professor Azuma viene catturato dagli androidi e, al contrario delle sue supposizioni, non viene giustiziato; il compito che Briking (ovvero l'androide BK-1) vuole che lo scienziato svolga al servizio dell'impero è ben peggiore della morte... Lui stesso dovrà creare nuovi prototipi di macchine guerriere da mandare contro il proprio figlio. E anche questa volta, la famiglia più unita, ma contemporaneamente più dispersa, della storia dei cartoni animati trova il modo di sfruttare la situazione, con un nuovo sacrificio. Con un procedimento tecnico (che gli autori si guardano bene dallo spiegare) Azuma 'nasconde' la moglie nell'unico robot disponibile... il cigno Swanee!! E così la storia assume i contorni di una favola: il professore comunica alla moglie-cigno i punti deboli dei robot da lui creati, mentre lei (consapevole del singolare affetto che Briking prova nei confronti del volatile meccanico) spia i piani androidi; successivamente, Swanee vola alla ricerca di Cashern, e "quando la luna si riflette nei suoi occhi" appare eterea l'immagine della madre, che comunica tutto ciò di cui è a conoscenza al figlio in alcuni brevissimi istanti in cui il ricordo della vita 'normale' si fa sempre più struggente. Questa lunga storia è resa completa dal conflitto uomo-macchina che brucia dentro Tetsuya-Cashern, consapevole di aver perso l'umanità. Il suo timore è quello di non riuscire più a provare sentimenti, ed è ancora più triste sapere con certezza che non potrà mai sentire il profumo di un fiore, il sapore di una mela, o amare una donna, Runa. Lei è sempre con lui, e lo aiuta a non abbattersi, combattendo al suo fianco non solo la battaglia per la salvezza, ma anche quella interiore, che permette a Tetsuya di accettarsi per ciò che è divenuto, e di non dare ascolto agli esseri umani che, spaventati dal suo essere a tutti gli effetti una macchina, lo insultano e lo lapidano per le strade, inconsapevoli del valore che questo Uomo dal Nuovo Corpo ha in realtà per loro. E' in momenti come questo che un cartone animato semplice come **Shinzoningen Cashern** può diventare una veritiera indagine sulla vita reale, e su problemi inerenti a temi come il razzismo e la guerra, quest'ultima rappresentata finalmente come la vera fonte di sofferenze che è, piuttosto che come una squallida occasione di ottenere gloria e onore in combattimento.

Tetsuya-Cashern, il suo interno cibernetico e il prof. Azuma e consorte. © Tatsunoko Production

DALLA SCIENZA CON FURORE

Il personaggio giapponese che in assoluto assomiglia di più a un supereroe americano è **Hurricane Polymer** (1974), che noi conosciamo come *Hurricane Polimar* grazie ai soliti errori di adattamento. 'Hurricane' perché quando entra in azione è inarrestabile come un uragano, 'Polymer' perché i suoi poteri più caratteristici derivano dal costume mutaforma che indossa, e che è costituito per l'appunto da un particolare

Nella pagina precedente- In alto, Cashern e Runa. In basso, da sinistra a destra, Briking, Akubon, Sagure e Barashin; sullo sfondo, l'esercito androide. © Tatsunoko Production

Polymer in posizione d'attesa; alle sue spalle, il detective Kuruma, il cane Baron, l'indomita Teru e un po' di nemici. © Tatsunoko Production

polimero realizzato in laboratorio, ovvero "un composto chimico organico ad alto peso molecolare ottenuto dall'unione di più molecole semplici". Questo portentoso costume è contenuto in quello che sembra un semplice casco da motociclista, ma che in realtà è il frutto della scienza più avanzata: a un semplice comando vocale, l'elmetto sprigiona un costume aderente bianco e rosso che si sistema automaticamente sul corpo di chi lo indossa, conferendo al fortunato resistenza fisica e poteri fuori del normale. Il fortunato in questione è Takeshi, un allampanato giovanotto con la testa fra le nuvole che si guadagna (poco) da vivere lavorando alle dipendenze del più idiota dei detective privati, un certo Kuruma che ama definirsi "Sherlock Holmes Junior" senza però aver mai risolto nemmeno un caso, e che dispone di un unico cambio di vestiti, di un'auto dei tempi di Noé, e di una pistola ad acqua che lui riempie unicamente di vino. La sede della sua agenzia investigativa è uno scantinato con i muri scrostati di proprietà della segretaria (?!?), la vivacissima Teru Naruba, che con la sua maglietta corta 'ombelico-vision' e il berretto con stella alla *Sanbitter* si presenta spesso incavolata per i tre anni di affitto arretrato che il detective ancora le deve; al contrario del suo inquilino-datore di lavoro, è una persona estremamente attiva e introdotta nella società, che alla fine di ogni episodio si presenta con un sempre diverso vestito d'alta moda, quasi a sottolineare quanto siano pezzenti i suoi colleghi. Ma, in un certo senso, il protagonista della serie è Baron, un vecchio e spelacchiato San Bernardo, ex-cane poliziotto che racconta in prima persona tutto quello che capita attorno a lui, spesso sfottendo Kuruma e Takeshi, almeno finché non scopre che quest'ultimo è il leggendario Polymer di cui si vocifera in città. Il primo episodio della serie, infatti, è quello in cui Baron vede il giovane indossare il casco e di nascosto pronunciare la frase "Polymer, in azione"; lui lo vorrebbe rivelare a tutti, ma ovviamente non può, e questo lo frustra parecchio. Fatto sta che Takeshi è il prototipo di persona-che-ha-una-identità-segreta-da-nascondere, e che per non destare sospetti si comporta come un perfetto incapace: Peter Parker e Clark Kent docet. Personaggio esterno, ma non certo meno importante, è Toragoro Onikawara, il paffuto e baffuto capo dell'Interpol, un individuo bonario ma spesso in collera col mondo; è costantemente spiato sul posto di lavoro dal periscopio di Kuruma e dalle radiospie che Takeshi riesce a introdurre con grande abilità e fantasia nell'ufficio di suo padre! Già, perché all'insaputa di tutti, Takeshi fa di cognome Onikawara, in quanto figlio del capo dell'Interpol, fuggito di casa per divergenze col genitore su argomenti inerenti il senso di giustizia.

Dicevamo, quindi, che il primo episodio viene reso tale dalla scoperta del buon San Bernardo, ma non coincide con la vera origine di Hurricane Polymer. Il supereroe nasce infatti quando Takeshi si ribella al padre, durante un periodo precedente all'inizio della serie, e che riviviamo in un flashback lungo quasi un'intera puntata; Okinawara aveva deciso di non dare protezione a un anziano scienziato braccato da una superbanda criminale, e Takeshi, ribellandosi ed entrando così in disaccordo col padre, decide di occuparsene in prima persona. Purtroppo i suoi sforzi non valgono a nulla contro un nemico numericamente superiore e più preparato al combattimento, e il professore muore, non prima però di aver consegnato al giovane l'elmetto con il segreto dei polimeri. Questo casco è fornito di una mentoniera che nasconde un microfono collegato direttamente ai circuiti interni dell'apparato di polimerizzazione; quando Takeshi lancia il comando vocale, il dispositivo mette in azione una sorta di cartucciera posizionata nel doppio fondo dell'elmetto, e inserisce la capsula richiesta nella microcamera di reazione. In questo modo, Takeshi può indossare il costume o ritirarlo a suo piacimento, ma la particolarità più importante è quella che permette all'involucro polimerico di mutare forma e diventare estremamente compatto, mantenendo comunque una grandissima elasticità; esistono infatti cinque diverse opzioni, oltre a quella di vestizione automatica. Una volta che la tuta è indosso, le si può comandare di diventare un leggero e aerodinamico jet, un robusto mezzo subacqueo, una trivella sotterranea, un velocissimo bolide a quattro ruote e un devastante bulldozer a rullo chiodato. La cosa curiosa è che, a differenza del cane-robot Flander di **Shinzoningen Cashern**, non è Takeshi stesso a trasformarsi (ci pensate? Che male!!) ma è il costume che muta attorno a lui, indurendosi nella forma finale e 'contenendo' il suo possessore in scomode posizioni.

In questa atmosfera tutto sommato allegra, si snodano i piccoli gialli che caratterizzano la serie. Di solito la vicenda prende il via con l'esordio di una nuova banda criminale in costume, organizzata in modo tale da ricordare quelle di *Batman*; abbiamo così bande di uomini-topo, uomini-scorpione e... sì, anche uomini-ragno e uomini-pipistrello che imperversano per le città, attrezzati di spallacci laser, guanti con artigli a catena, rostri ad aria compressa, ali con lame a

Polymer all'attacco! Come si può notare, il costume rispecchia fedelmente lo stile di quelli dei supereroi americani: 'stemma' sul petto, stivaletti, guanti e... slip! © *Tatsunoko Production*

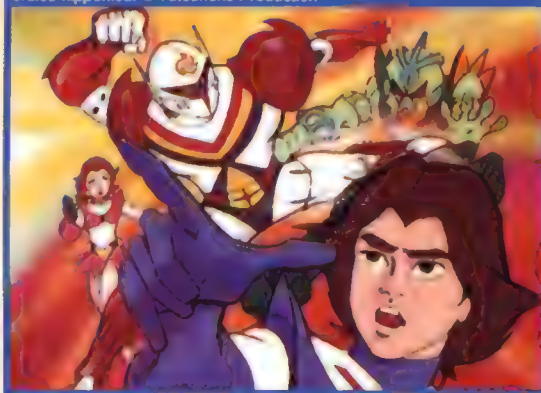
Polymer in una classica posa da eroe nipponico: sguardo verso il futuro e indice puntato; alle sue spalle, innaturalmente tranquilla, Teru. © Tatsunoko Production

ventaglio e tutto ciò che è consentito in un mondo fittizio di supereroi senza effettivi superpoteri. Il capo di ogni banda è solitamente un personaggio famoso (un governante, un ricco industriale... un superiore di Onikawara!) o qualcuno che prende parte alla vicenda prima dell'inizio delle incursioni; in questo modo si crea un'atmosfera da giallo (semplicissimo, naturalmente) in cui bisogna indovinare chi è il colpevole e di conseguenza chi ha organizzato la banda caratteristica dell'episodio. Di solito il capo possiede un costume diverso e più elaborato di quello dei suoi sgherri, e tiene nei sotterranei della sua base un veicolo per fughe immediate all'ultimo secondo. E così, scoperta la sede segreta dell'esercito di turno, Takeshi, Kuruma, Teru e Baron si precipitano sul posto per cercare di far valere il nome dell'agenzia, mentre Onikawara e mezza Interpol arrivano giusto in tempo (leggi:dopo la puzza) per arrestare tutti e congratularsi con Polymer, che però se ne vola solitamente via disturbato dalla confusione: Kuruma lo vuole assumere e per questo si scanna con Onikawara che (non sapendo che si tratta in realtà di suo figlio) lo vorrebbe invece alle dipendenze dell'Interpol; Teru fa mille moine perché ne è innamorata, Baron cerca senza riuscirci di dire a tutti che Polymer è Takeshi, mentre tutti cercano «quell'incapace fifone di Takeshi». I cumuli di gangster in costume mezzi tramortiti che si trovano ai loro piedi sono, ovviamente, un regalino dell'eroe in questione. La sua entrata in azione è quasi un biglietto da visita, e avviene costantemente quando il Capobanda raduna tutti i suoi uomini per sferrare l'attacco finale: mentre sta lanciando il suo ordine, fra le ultime file del pseudo-esercito provengono grida strozzate e rumori preoccupanti, e il capo vede bene di abbaiare il suo ingenuo «Chi va là?» e la risposta è sempre la stessa... «Il senso di giustizia mi porta ovunque nel mondo vi siano dei malvagi... Hurricane Polymer: questo è il mio nome... per te è finita! Uragano!!» ...E le costole iniziano a incrinarsi, e i denti a volare.

A sinistra, uno studio del costume di Polymer con elmetto integrale e auricolari a punta, tramutatosi poi in un casco aperto con le caratteristiche 'corna ad ariete'. © Tatsunoko Production

IL GEORGE E IL PEGASO

La serie di **Uchuu no Kishi Tekkaman** (Tekkaman, il Cavaliere dello Spazio, 1975) è stata una fra le più tristi mai realizzate, e se volessimo potremmo considerarlo un ideale seguito di **Shinzoningen Cashern**, nonostante le due serie non abbiano nulla a che spartire fra di loro; infatti, nel 21° secolo la Terra sta morendo a causa dell'eccessivo sfruttamento delle riserve energetiche e dell'inquinamento, dovuto soprattutto a una recente e non meglio definita guerra nucleare. Sembra quasi che i contrattempi del prof. Azuma si siano ripercossi in questa serie. Oltre a ciò, l'aumento demografico è sproporzionato, e gli studiosi calcolano che la durata della vita del nostro mondo non supererà i tre anni al massimo: in questo clima di reale disperazione (ma non di panico, dato che le autorità evitano di comunicare ciò alla ignara popolazione) il capitano Minami, il dott. Amachi e altri valenti scienziati lavorano al Programma di Sviluppo Spaziale, e più in particolare alla sperimentazione del 'balzo' - un sistema di iperguida basato sulla 'curvatura' dello spazio - che consentirebbe alla comunità terrestre, già colonizzatrice di tutto il sistema solare, di viaggiare con tempi irrisori nel cosmo alla ricerca di una nuova patria. Ippei Kuri, ideatore di questa piccola grande saga, rende elegantemente orribile l'ambientazione terrestre: non si vedono minacciose nubi, né cieli «dal colore di una TV malfunzionante», né tantomeno cumuli di rifiuti o gente abbrutita che vi razzola dentro. Il clima è ideale, mite, il cielo è di un azzurro purissimo senza nemmeno una nube, il candore degli edifici riluce ovunque, anche se non si vede un solo filo d'erba, e la gente passeggia tranquilla per i larghi viali pedonali sorridendo e scherzando, inconsapevole dell'orrore che sta vivendo. La Terra sta veramente morendo, e questi sono gli ultimi istanti di calma che precedono la tempesta. Tutto è perduto, ma pochi lo sanno. Ed ecco che la situazione si aggrava. Un gruppo di stranissime astronavi 'a ombrello' bi e trilobate, sfoggianti incomprensibili colori pastello - una sorta di riedizione alien-liberty degli ufo de *La Guerra dei Mondi* - entrano nel sistema solare e iniziano a fare strage delle colonie terrestri più avanzate, coinvolgendo anche l'astronave su cui lavora il capitano Minami. Le notizie giungono lente alla Terra, ma quando il dott. Amachi apprende che l'amico e collega è ormai morto, non può far altro che comunicarlo con estrema tristezza a George Minami, il figlio, e scatenare così gli eventi che saranno la spina dorsale della serie. Fatto sta che, per placare la rabbia del giovane nei confronti dei governanti e dei militari che non hanno approntato nulla per salvare il mondo (abbandonando addirittura il Programma di Pulizia Terrestre), il dott. Amachi gli 'presenta' Pegas, un robot dal design estremamente massiccio e goffo, con il corpo centrale sferico e un lungo naso da *Pinocchio*, il tutto per un peso di diverse tonnellate e un'altezza di quattro-cinque metri. Tale prodigio della scienza contiene un dispositivo denominato 'tek-setter', frutto del Programma di Sviluppo Spaziale, in grado di potenziare le cellule dell'organismo umano per permettere a un uomo di agire indisturbato nello spazio per lavorare, esplorare, o in caso di necessità difendersi; purtroppo nessuno potrà diventare un 'Tekkaman', perché il progetto è stato interrotto senza essere mai testato in pratica: il problema maggiore consiste nelle radiazioni emanate dal dispositivo, dannose per qualsiasi essere vivente. La sceneggiatura di Hiroshi Sasagawa immette tutti i nuovi elementi in particolari momenti emotivi dei personaggi, e non spiega immediatamente il loro fine. Un esempio è l'arrivo di un alieno teleporte, Andro Umeda, dal look decisamente anni Settanta, con tanto di foulard al collo,

Tekkaman impegnato in un [illegible] corpo a corpo. Sullo sfondo, Hiromi, personaggio piuttosto [illegible], e, in primo piano, George [illegible] eroico-nipponica. © Tatsunoko Production

pantaloni a campana, basettoni e una zazzera bionda e cespugliosa alla Jackson Five prima maniera. Questo personaggio si inserisce cinico, strafottente, sbruffone e menefreghista nella vita di George; un personaggio che a prima vista Sasagawa ci lascia credere una spia aliena (attenzione! Non conosciamo ancora le sembianze fisiche degli extraterrestri!!), mentre in realtà è una delle tante vittime dell'invasione cosmica. Grazie a una cocciutaggine del tutto adolescenziale, George decide di correre in soccorso dei coloni del Sistema Solare con la Terra Azzurra (una curiosa astronave-treno che parte decollando da un binario, spinta per un tratto da alcuni vagoni-jet, e che raggiunta l'orbita terrestre si aggancia a un satellite; è curioso come Ippei Kuri e il mecha-designer l'abbiano ideata prima che fosse reso noto il progetto dello Space Shuttle), poiché gli alieni si stanno spingendo sempre più verso la Terra. Da antologia di moda fantascientifica sono le tute spaziali dell'Unione Terrestre, discutibili ma divertenti calzamaglie variopinte complete di guantini, stivaletti e spallucce a punta. L'innovazione 'combattiva' di questa serie televisiva consiste nei singolari scontri spaziali e nella 'creazione del Tekkaman, che si rivela un vero e proprio incubo, un vero supplizio da martire. George entra nel tek-setter situato nell'apparato podalico di Pegas, viene irradiato perché le sue cellule si potenzino, e si ricopre di un doloroso groviglio di rovi biomeccanici che servono a dare sostentamento al fisico umano nel vuoto cosmico, nonché a innestare l'armatura cibernetica dalla foggia medieval-occidentale come una seconda pelle; infine, riceve sulla fronte il 'volt-tekker', una sorta di marchio a tre punte ricurve che è contemporaneamente il sigillo dell'armatura, la chiave di contenimento vitale, e la massima espressione del potere di questo Nuovo Uomo dello Spazio. Pegas a questo punto esce, raggiunge il gruppo di ufo alieni e apre il portello sul suo dorso, lasciando uscire in posa statuaria il primo Tekkaman della storia. E la colonna sonora parte, trionfale, con una cupa melodia ritmata che sottolinea la drammaticità dell'evento: questa è solo una battaglia che, forse, non crea nemmeno ritardi nei piani di conquista alieni. In genere, la colonna sonora è caratterizzata da tonalità basse e vibranti, con accenni di ottoni (probabilmente al sintetizzatore) e un ritmo incalzante che la rende un insolito jazz-elettro-sinfonico, che offre un senso di reale disagio; un plauso deve andare anche ai curatori dei rumori, i quali si sono sbizzarriti per creare suoni veramente alieni per i motori e i cannoni degli ufo, per le inudibili esplosioni nello spazio, per gli oggetti (o le persone, nel caso di Andro) che si teletrasportano. Tornando all'azione, Ippei Kuri ha deciso che Tekkaman non avrebbe combattuto robot o extraterrestri alieni, ma... direttamente gli ufo. Rimangono nella storia le peripezie acrobatiche a fil di doppia lancia e frusta (le due armi del Cavaliere dello Spazio) contro le astronavi aliene che sembrano quasi colorati giocattoloni dalle masse tondeggianti, ma letali come nulla nell'universo; classiche le incursioni di George in armatura all'interno delle navi ammiraglie avversarie, lancia tesa in avanti a tagliarle come burro da un lato all'altro, oppure le prove di forza del 'buon' Pegas che strangola i generatori centrali facendo esplodere incendi e causando il panico fra le truppe aliene. Ma il potere di un Tekkaman è limitato dal tempo, e non è possibile restare all'interno dell'armatura per più di 3 o 4 minuti senza che il fisico prenda a logorarsi velocemente fino a cessare ogni funzione vitale. Per di più, utilizzando come arma il 'volt-tekker' l'energia subisce immediatamente un brusco calo, e il Cavaliere deve necessariamente rientrare in Pegas, togliersi l'armatura, e riprendere le forze con un lungo riposo. In un episodio particolarmente drammatico della serie, George deve affrontare nel buio dello spazio un colossale ufo-scorpione che riesce a 'mimetizzarsi' con il vuoto stellato: per impedire alla mostruosa entità di raggiungere la Terra, il ragazzo utilizza il 'volt-tekker' per ben tre volte consecutive, rendendo incandescente l'immane massa volante che esplode per un sovraccarico di energia. Come un manichino privo di vita, George scivola via dal dorso di Pegas, mentre l'armatura gli si sbriciola di dosso, lasciandolo in uno stato di coma vegetativo a fluttuare solo nello spazio, avvolto nei rovi biomeccanici, con l'occhio privo di pupilla e la pelle blu. Angoscia allo stato puro. Ma facciamo un passo indietro. Con la sua sceneggiatura, il buon Hiroshi Sasagawa sembra voler tenere sulle spine lo spettatore, e non concede nemmeno una sbirciatina all'interno delle navi aliene per far intravedere le fattezze degli invasori dello spazio. Tutto questo volge a favore della caratterizzazione degli alieni che, come da soggetto di Ippei Kuri, devono risultare subdoli, e inauditamente crudeli. La prima volta che vediamo un alieno, infatti, è durante una tregua richiesta dagli umani per cercare la pace, o nel peggiore dei casi per una resa: la tecnologia extraterrestre è infatti

[illegible] © Tatsunoko Production

Ancora Tekkaman, e, sullo sfondo, l'astronave Terra Azzurra. In basso, il buon Pegas accompagna in combattimento il Cavaliere dello Spazio.
© Tatsunoko Production

infinitamente più avanzata della nostra (il 'balzo' è per gli invasori un normale sistema di trasporto spaziale) e quindi risulterebbe irragionevole e suicida spargere altro sangue inutilmente. E' così che il ministro Taira, cugino del dott. Amachi, accetta di essere il portavoce della razza umana e di incontrare sulla Luna il rappresentante delle forze aliene. E finalmente appare lui, Rambos, il generale in capo delle armate di Valdaster e braccio destro del despota invasore. E' tutt'altro che imponente, ma il suo aspetto - peraltro molto simile alla concezione classica dell'alieno anni Sessanta - è come una aperta dichiarazione di malignità: piccolo, infido come una serpe e odiosamente sadico come un gatto che gioca col topo, ossatura minuta, unghiette e dentini, capoccione con grossi lobi frontali prominenti da cui svettano le due caratteristiche antennine, colore slavato e uniforme con mantello. E traditore. Senza ascoltar ragioni, anzi, sogghignando, Rambos comanda lo sterminio dei rappresentanti terrestri all'incontro; Ippei Kuri e Hiroshi Sasagawa si sono tolti così di dosso un grave peso: gli alieni sono un popolo crudele e cinico, con gerarchie simili a quelle degli insetti e schemi di pensiero insondabili... Combatterli non può essere altro che bene, e così la lotta per la sopravvivenza del genere umano viene giustificata. Sarebbe impossibile fare pace con una razza tanto fredda, e peggio ancora sottomettersi a essa per subire chissà quale dispotica dittatura sotto il giogo di Dobrai, il supremo signore di Valdaster, una ciclopica entità medusiforme con alte capacità esp (filologicamente simile a uno dei Grandi Antichi di Lovecraft). Una serie di episodi rendono più chiaro quanto sia subdola la minaccia aliena, che non opera solo attaccando apertamente con le armi, ma giocando con una astuzia freddamente logica. Cosa desiderano gli uomini? Una Terra verde e pulita. Concediamola loro. A chi si affidano di più gli uomini, ora? A Tekkaman. Dovranno temerlo. Nel primo caso, abbiamo uno degli episodi più tristi in assoluto. Valdaster invia sulla Terra i semi di un'erba aliena che attecchisce immediatamente, rendendo di nuovo fertile il terreno e iniziando a purificare l'aria per la gioia di tutto il genere umano... Ma dopo un po', questa razza vegetale si dimostra ostile all'uomo, dando origine ad atroci e misteriosi delitti. Sono Andro Umeda e la sua puzzoletta aliena teleporte Mutan a individuare nell'erba stessa il nemico quando, sdraiati su un prato, vedono una coppietta attaccata e spolpata dal vegetale: anch'essi vengono aggrediti, ma a contatto con la loro pelle la 'Minaccia Verde' si secca e muore. Dopo alcune analisi, il dott. Amachi comprende che il sangue di Andro e Mutan è immune al tocco assassino delle piante aliene, e grazie a questa scoperta lo scienziato trova il modo di sintetizzare la sostanza 'diserbante' che sarà in grado di distruggere la Minaccia Verde. L'episodio si conclude con i protagonisti che osservano la distruzione del vegetale alieno, commentando tristemente l'avvenimento: quella che sembrava la rinascita del pianeta si è rivelata in realtà una sorta di pre-olocausto, e ora l'uomo è costretto, per ironia della sorte, a distruggere l'ultima sua speranza di vita sulla Terra. Nel secondo caso, invece, gli uomini vengono colti da una sorta di isteria collettiva: tutti accusano Tekkaman di essere un mostro e di attaccare a tradimento le città, seminando panico, morte e distruzione. George ovviamente non ne sa nulla, ed è necessario indagare a lungo prima di scoprire che gli alieni hanno creato un loro grossolano Tekkaman (dopo aver rubato i progetti relativi) e che hanno plagiato un teppistello terrestre perché ne indossasse l'armatura: un valdasteriano, infatti, non può assolutamente sopportare la scarica di radiazioni del tek-setter, e viene carbonizzato all'istante. Anche un'altra volta George deve fare i conti con qualcuno che gli dà dell'assassino: è la figlia di un uomo morto nello spazio per colpa di Tekkaman! Infatti, durante una delle solite uscite impulsive di George in armatura a bordo di Pegas, nella foga della battaglia questi attacca e distrugge un'astronave civile terrestre senza nemmeno accorgersene. La crisi conseguente coglie il giovane portandolo a uno stato larvale, di depressione assoluta e buia, a tal punto che il desiderio di trasformarsi in Tekkaman e di lottare scompare del tutto. E' la stessa ragazza che lui ha reso orfana, - e a cui chiede di essere ucciso - che lo aiuta a tornare in sé, e a continuare nella disperata lotta per la sopravvivenza del genere umano. Lotta che proseguirà cruenta fino all'ultimo episodio, in cui si sperimenta finalmente il balzo spaziale - ultima speranza dell'umanità - e in cui George si lancia a kamikaze verso la nave madre di Valdaster, concludendo il tutto con un fermo-immagine virato in rosso, un primissimo piano di Tekkaman che avanza verso lo spettatore con la lancia in pugno, pronto a morire. Ma la vera conclusione della vicenda non la sapremo mai: la serie termina così, lasciando in sospeso il destino del popolo terrestre. Geniale!

A confronto un giocattolo di importazione e un bozzetto quasi definitivo di Tekkaman. Per non avere problemi con i diritti d'autore, il produttore di Hong Kong ha apportato qualche piccola modifica... e sono nati Tark e i suoi fratelli Zork, Yark e Sork!! © Tatsunoko Production

EROI

ZO in posa mitica.
© Toei/Toei Video/Ishinomori Prod.

Come ricorderete, vi ho parlato nel numero 3 di una delle serie più famose e apprezzate in Giappone, ovvero **Kamen Rider**. In questo numero torno sull'argomento per parlarvi del nuovo film del centauro mascherato, dal titolo **Kamen Rider ZO** (Il Centauro Mascherato ZO); la prima visione della pellicola è prevista in Giappone per il 17 aprile, e con questo film il personaggio dovrebbe avere un rilancio in grande stile, grazie anche al supporto della serie a cartoni animati con le versioni *super deformed* di tutti i personaggi dei telefilm televisivi, la cui prima videocassetta è uscita lo scorso gennaio. Contrariamente a quanto avvenuto nel precedente film, in cui Kamen Rider aveva l'aspetto di una cavalletta umanizzata, in questo nuovo film la Toei ha voluto mantenere una maggiore affinità con le serie televisive, dotando il nuovo eroe del consueto casco da insetto, un tipico super-costume (come insegna la migliore delle tradizioni giapponesi) e anche di una mega motocicletta. Una nota di merito va sicuramente a chi ha creato i caratteri dei vari mostri: tale genio porta il nome di **Keita Amemiya,** molto popolare in patria e acclamato disegnatore di *Red Mausoleum*, uno spettacolare fumetto (serializzato sulla rivista di modellismo "Hobby Japan") che vede come protagonisti diversi mostri alquanto bizzarri. Dopo questo preambolo iniziale arrivo subito al sodo, raccontandovi la storia del film in questione. L'illustre scienziato **Mochizuki**, crea una nuova forma di vita che chiama **Neo**: questo essere possiede una straordinaria capacità di crescita e una super forza, e il professore si rende subito conto di avere creato qualcosa di veramente pericoloso, dato che risulta del tutto incontrollabile. La creatura, infatti, unisce le proprie molecole con quelle di una macchina e di un palo della luce, diventando un orribile mostro antropomorfo (**Doras**) con le sembianze di un insetto. L'unico modo che Mochizuki ha per distruggere una tale minaccia per l'umanità è quello di creare un altro essere che abbia un maggiore controllo; purtroppo però si trova costretto a utilizzare un uomo per portare a termine il progetto. Il giovane assistente **Masaru Asoo** viene ingannato dal professore, e dopo essere stato addormentato, viene trasformato in Kamen Rider ZO, un perfetto connubio tra l'intelligenza umana e le capacità fisiche di una cavalletta. Naturalmente un Kamen Rider non può fare a meno di una motocicletta super accessoriata, e per questo il professore costruisce la Z Bringer, capace di raggiungere la velocità di 1.300 km orari e un' altezza nel salto (ma è una moto o una cavalletta?) pari a 80 metri. Dato il largo anticipo con cui ho scritto questo pezzo (febbraio), il film non sono riuscito a vederlo, quindi evito di dare giudizi; confido comunque nel fatto che anche ZO sia appassionante e pieno di effetti speciali come lo sono stati i suoi predecessori, e visti i presupposti penso proprio di sì. E ora vengono le note dolenti, infatti dal prossimo numero *Eroi* vi lascia per una vacanza: non me ne vogliano gli appassionati (eravate solo due o tre, purtroppo, sigh!) ma state sicuri che ci risentiremo ogni qualvolta vorrò raccontarvi qualche novità interessante.

Andrea Pietroni

Kamen Rider ZO a bordo della fiammante Z Bringer
© Toei/Toei Video/Ishinomori Prod.

STAR COMICS
presenta

KAPPA

KAIJU, APOTEOSI E PARANOIE

Bologna, 17 aprile 1993

Pai e Takuhi © Yuzo Takada/Kodansha

• Cinema Teatro TIVOLI
via Massarenti 418, Bologna
(fermata bus "Grattacielo" autobus numero 14 e 89)
Segreteria manifestazione
tel. 051/240568

Ci voleva!
Dopo fiere e mostre mercato, Kappa Magazine è finalmente in grado di annunciarvi la Prima Convention Italiana di Cinema, Fumetto e Animazione Giapponese una giornata intera nel colorato mondo degli Anime e dei Manga, comodamente seduti sulle poltrone di un cinema e, cosa più importante...
L'INGRESSO GRATUITO!!!!

La giornata prenderà il via alle ore 09.30 del mattino e si concluderà alle 23.30 di sera.
Nell'arco di tutta la manifestazione saranno proiettati film e video della più recente produzione animata nipponica, fra cui una anteprima assoluta veramente succulenta, in particolare per chi è affezionato a un certo personaggio di Kappa Magazine... E in più, musica, mostre, e ospiti celebri che intratterranno un fuoco incrociato con il pubblico!!!
PARTECIPATE NUMEROSI, E' UN'OCCASIONE DA NON PERDERE! E' LA PRIMA CONVENTION ITALIANA SU MANGA E ANIME!!!!

L'ANNO È IL 2099, IL MONDO È DIVERSO,
MUTATO, QUASI IRRICONOSCIBILE.
CERTE COSE PERÒ, NON CAMBIANO MAI...

QUESTO MESE IN EDICOLA